Contenidos audiovisuales y licencias abiertas

Una perspectiva desde la universidad

Trabajo Final del Máster de Contenidos en la Era Digital

Universidad Autónoma de Barcelona - 2011

Tutor: José Luis Terrón Blanco

Simón Vialás Fernández

simonvf@gmail.com

No tenemos por qué aceptar las doctrinas con las que se pretende perpetuar el poder y los privilegios, ni tampoco creer que nos constriñen leyes sociales misteriosas y desconocidas. Se trata, sencillamente, de decisiones adoptadas en el seno de instituciones supeditadas a la voluntad humana cuya legitimidad ha de poder ponerse a prueba. Si la prueba les es desfavorable, pueden sustituirse por otras instituciones más libres y justas, como ya ha ocurrido antes con frecuencia.

Noam Chomsky

1. Introducción

Hablar de acceso a la cultura y al conocimiento en la Sociedad de la Información exige abordar con detalle las nuevas formas de entender la propiedad intelectual y el ejercicio de los derechos de autoría. Consideramos que las prácticas relacionadas con la producción, difusión y acceso a contenidos abiertos precisa de una mayor atención. Las leyes que regulan el copyright, suponen un límite al acceso al conocimiento, al pasado y en consecuencia a nuestra memoria cultural. Por ello consideramos que es pertinente el estudio de las transformaciones que están teniendo lugar en las prácticas que se desarrollan en torno a la producción, la difusión y el acceso a la cultura y el conocimiento.

Existe un gran desajuste entre el derecho que regula la gestión de los derechos autorales relacionados con la producción y difusión de productos culturales y las prácticas, usos y consumo que se hace de ellos por parte de las sociedades. No se pretende invalidar el actual modelo de gestión de derechos de autoría, pero sí de valorar las ventajas que tiene un sistema abierto en la gestión de los derechos, se pretende también contribuir al diálogo que está teniendo lugar en torno a dicha gestión, especialmente de los contenidos que se generan dentro de instituciones públicas y orientadas a la difusión y a la generación de conocimiento como son las universidades. Las convivencia de los dos modelos de gestión de derechos es posible, cabe por tanto encontrar un equilibrio equitativo.

El presente ejercicio de aproximación se plantea con la voluntad de medir la percepción que tienen los y las estudiantes de comunicación audiovisual sobre la cultura libre y el acceso al conocimiento. Para realizar esta aproximación se pretende medir el grado de conocimiento que tienen sobre las licencias Creative Commons. Escogemos estas licencias ya que por un lado son las licecias abiertas más conocidas y porque consideramos que pueden utilizarse como un indicador para medir el grado de conocimiento o de implicación que tienen con respecto a la cultura abierta y el acceso al conocimiento. En el caso de que sean conocidas entre esta comunidad, se pretende medir si las usan y si existe

un posicionamiento ideológico. De igual modo se pretende averiguar si acceden y usan materiales que estén licenciados con Creative Commons y en concreto material audiovisual. Se parte de la hipótesis de que se está desarrollando un proceso de apertura en las prácticas culturales y educativas. Se intuye que aunque pueda existir un conocimiento al respecto, puede que éste sea superficial y que no se entiendan las repercusiones que este movimiento hacia la apertura puede tener sobre las sociedades. Se plantea una segunda hipótesis: se considera que si las conocen, probablemente lo hayan hecho fuera de la universidad. Por último se plantea que existe un desconocimiento de obras audiovisuales que utilicen licencias abiertas.

La licecencias Creative Commons se basan en el principio del reconocimiento del autor y permite el uso de obras licenciadas respetando siempre este principio y las condiciones que establezca el autor o autora en cuanto a la posibilidad de usar sus obras con fines comerciales; de realizar obras derivadas o de aplicar el mismo tipo de licencias a las obras que se produzcan a partir de una obra protegida con este tipo de licencias.



Fig. 1. Ideogramas de las atributos de las licencias,
(atribución, transformación, compartir igual y no comercial)
http://es.creativecommons.org/licencia/

Esta aproximación se plantea con la voluntad de aportar un enfoque divulgativo y propositivo, motivado por el deseo reflexionar y de fomentar el debate en torno a las prácticas académicas y de los futuros profesionales de la información y la comunicación relacionadas con la gestión de sus derechos de autor en la producción de contenidos audiovisuales. Consideramos que las obras audiovisuales son una pieza clave en nuestra cultura, máxime si entendemos ésta como el lugar en el que se produce el sentido de la sociedad, de la vida individual y colectiva.

El audiovisual como forma de comunicación ha experimentado una vertiginosa evolución en las últimas décadas, la democratización de la producción y la facilidad de la difusión plantean un escenario en el que se están subvirtiendo las lógicas de creación y consumo. Por un lado la producción de contenidos audiovisuales se ha extendido debido al abaratamiento de los equipos y al desarrollo de habilidades para la elaboración de contenidos audiovisuales. De igual modo, las audiencias cada vez tienen más oportunidades de participar en diversos procesos relacionados con la producción y difusión de obras. La colaboración en la producción y en la difusión, también la socialización a través de los contenidos suponen un cambio sustancial que afecta directamente al modo en que entendemos la producción cultural y la autoría.

Los derechos de autor son una de las bases sobre las que se fundamentan las industrias culturales y el debate sobre su gestión, modificación o alternativas se sitúan en el centro de la atención económica, mediática, política y social. Las entidades de gestión de estos derechos y los grupos de presión de las industrias culturales influyen sobre los gobiernos y los legisladores para poder continuar generando los mismos ingresos que generaban en la era analógica. En el contexto actual, esta gestión dificulta o impide el acceso, copia o uso de documentos y en el contexto digital esto tiene unas consecuencias directas sobre las posibilidades de desarrollo de aquellos que precisamente tienen mayores dificultades para acceder a la información y a la cultura, aunque en mayor o menor medida, nos afecta a todos.

Son diversos textos legales de ámbito nacional e internacional, tales como la Constitución, o la Declaración de Derechos Humanos que reconocen los derechos de expresión, acceso o participación relacionados con la cultura y la información[1].Es frecuente comprobar como las leyes que regulan la propiedad intelectual contravienen estos derechos fundamentales impidiendo el acceso, la copia, la difusión o el uso de documentos protegidos con copyright. A pesar de estas limitaciones, la ciudadanía ejerce sus derechos a través de prácticas sociales y culturales.

La tensión surge por tanto en el momento en el que los gestores pretenden conservar todos sus privilegios y el monopolio que ejercían cuando tenían el control absoluto de la copia y la distribución. Debido a la capacidad de transmisión a través de las redes y a la facilidad de la copia digital, esta situación ha ido cambiando, especialmente a lo largo de la última década y actualmente nos encontramos ante una práctica social generalizada que tal vez se ve justificada por una incipiente conciencia social respecto al acceso, el uso y la copia de obras culturales. La industria audiovisual está sufriendo una profunda transformación debido a prácticas sociales relacionadas con la distribución, intercambio, usos y apropiación de creaciones audiovisuales. Mientras, asistimos también a la erosión del concepto jurídico de derechos de autoría, que como se cita anteriormente se consideran como la base de la explotación de la producción de la información, la cultura y el conocimiento.

En este contexto nos encontramos con un fenómeno de apropiación que se desarrolla en una doble vertiente, por un lado la de las empresas y gestoras de derechos que se apropian de obras que son de dominio público y pasan a manos privadas. Aunque no se trate de un bien cultural, resulta especialmente ilustrativo el caso de la biopiratería en la que industrias farmaceúticas se apropian y privatizan principios activos que no son productos de síntesis de laboratorio, sino que se encuentran en la propia naturaleza. En el terreno cultural encontramos igualmente situaciones tan paradójicas como que la canción de "cumpleaños feliz" esté registrada y por tanto sometida al régimen de propiedad

1 (Art. 19 y 27 de la Declaración Universal de DD HH) http://www.un.org/es/documents/udhr/index.shtml#a27

intelectual. Por otro lado vemos como desde la sociedad civil se lleva a cabo un proceso de apropiación de obras culturales, nos referimos a una apropiación en varias vertientes, así por un lado se puede percibir cómo la sociedad se apropia de obras protegidas con copyright con una finalidad de consumo, pero también se puede comprobar cómo cada vez es más frecuentes la apropiación para realizar obras derivadas como por ejemplo las remezclas musicales o audiovisuales en las que los materiales usados dejan de tener el sentido original para generar un nuevo sentido que surge de la propia mezcla. En este punto se debe destacar también a los movimientos que reivindican y luchan por proteger y reapropiarse de las obras que son o han sido de dominio público.

Los procesos de privatización del conocimiento y de la gestión de derechos autorales tienen consecuencias directas sobre las posibilidades de aprendizaje, de desarrollo tecnológico, científico o cultual de las sociedades. Consideramos que el caso de los documentos audiovisuales es importante debido a que esta es una de las formas de comunicación más extendidas en la sociedad de la información y que tiene un gran potencial comunicativo debido a su capacidad de síntesis y a su naturaleza de bien simbólico.

Las limitaciones que se imponen al uso de obras y documentos audiovisuales impiden que éstos se puedan utilizar con finalidades educativas o creativas. Como ejemplo que lo ilustre podemos comprobar cómo en los artículos de la Wikipedia sobre cinematógrafos del siglo XIX como George Meliés o Segundo Chomón no cuentan con ningún registro audiovisual de sus obras que pueda ilustrar dichos artículos, esto se debe a que a pesar de que supuestamente esos derechos deberían haber expirado, nos encontramos con que un siglo después, siguen estando reservados .

1.1 El audiovisual online

En el contexto actual, las obras audiovisuales tiene una gran importancia en el ámbito educativo. El siglo XX fue un siglo en el que en los EUA, la lecto-escritura se vio desplazada hacia una cultura de la lectura (entiéndase como consumo cultural). Hasta hace poco tiempo eran muy pocas las personas que podían producir cine o música, debido a la falta de capacidades artísticas y al coste de los recursos técnicos necesarios para realizar este tipo de obras. En el momento actual se puede comprobar como la cultura de lecto-escritura resurge gracias a la accesibilidad de los medios técnicos**.** Pero a pesar de que la práctica creativa está extendida, consideramos que es necesaria una nueva alfabetización que tenga más en consideración la creatividad y el acceso a la cultura.

Esa nueva alfabetización está relacionada con lo que describe Lawrence Lessig cuando hace referencia al desarrollo que ha supuesto el poder acceder y utilizar el código fuente del software libre. Se puede afirmar que los jóvenes están desarrollando la capacidad de jugar y toquetear en abstracto, jugando con una plataforma comunitaria y toqueteando las cosas de otra gente. De este modo cuanto más se juega, más se mejora (Lessig, 2004). Podemos percibir cómo en el terreno audiovisual ocurre algo muy parecido a lo que está pasando en el terreno del software. El código fuente es al fin y al cabo, líneas de texto que dan las instrucciones que debe seguir un ordenador para ejecutar un programa. Por analogía en el audiovisual, el código fuente estaría compuesto por clips de video. El software libre se sustenta sobre la base de poder compartir este código fuente y siguiendo ese mismo planteamiento, la plataforma Embed[2] o Medialab Prado[3] entienden el audiovisual como uno de los códigos fuente de la cultura contemporánea y esto implica asumir dos aspectos básicos: que toda obra cultural e intelectual es en sí una obra derivada y que la cultura es una forma de interacción entre todos los seres de todas las épocas (Felipe G. Gil, 2010). Sin embargo, la libertad para experimentar, jugar o utilizar documentos audiovisuales está limitada por leyes y dispositivos tecnológicos que limitan

2 http://embed.at/
3 http://medialab-prado.es/

capacidades relacionadas con la creación cultural, con la capacidad comunicativa o con los tipos de aprendizaje que se pueden desarrollar. En este sentido Jean Luc Godard hacía referencia en una entrevista concedida a "El Cultural":

> "Si tuviera que responder legalmente por la apropiación de esas imágenes, contrataría a dos abogados para que actuaran de formas distintas. Uno defendería el derecho de cita, que apenas existe en el cine. En literatura se puede citar extensamente. En el libro sobre Henry Miller que escribió Norman Mailer hay un 80% de Miller y un 20% de Mailer. En la ciencia, ningún científico paga derechos por utilizar la fórmula elaborada por un colega. Esto es un derecho asumido que en el cine, sin embargo, no existe". (JL Godard, 2010)

L. Lessig aporta una perspectiva del escenario en el que nos encontramos y lo expone a través de una cita de Brown:

> "estamos construyendo un sistema legal que suprime por completo las tendencias de los chavales digitales de hoy en día. [...] Estamos construyendo una arquitectura que libera el 60% del cerebro y un sistema legal que cierra esa misma parte del cerebro". (Lessig, 2004: 64)

Las redes sociales, los blogs y el video constituyen actualmente la forma de discurso público menos controlada y con mayor relevancia social. La circulación de los documentos audiovisuales, a través de copias o de streaming ha supuesto un incremento en el intercambio a escala planetaria, de este modo las personas pueden acceder a contenidos audiovisuales de todos tipo, y esto puede suponer un enriquecimiento cultural para toda la Humanidad ya que nunca antes se había tenido acceso a tantos documentos de una manera tan inmediata. Las formas en las que nos relacionamos con los documentos audiovisuales están cambiando. Hasta no hace mucho tiempo los documentos audiovisuales estaban relegados al consumo en el televisor del hogar o en la pantalla de cine. Eran muy pocas las personas que filmaban y el consumo estaba limitado al ámbito doméstico. Actualmente los dispositivos que pueden grabar video, así como el número de pantallas se ha multiplicado exponencialmente. Mediante los dispositivos móviles, el audiovisual y las herramientas relacionadas con él, adquieren una ubicuidad inédita. Sin

embargo, las imágenes en la web tienen una función vagamente ilustrativa, las licencias abiertas aplicadas al audiovisual pueden dar pie a que puedan usarse para realizar otras funciones.

Se están desarrollando por tanto, nuevas formas de relacionarse con los documentos audiovisuales, pero también de cómo las personas se relacionan a través de éstos. Continuamente se comparten videos autoproducidos, copiados, modificados o tratados de algún modo. De este modo se consigue que se aumente el número de documentos disponibles y en consecuencia aumentaría también diversidad de los mismos. Una de las características de estos modo de relación es que en algunos casos permiten la participación en el proceso de producción o difusión de audiovisuales. Podemos mencionar varios ejemplos tales como: "Life in a day"[4], "Man with a movie camera: The global remake"[5] o "El cosmonauta"[6]. En definitiva, podemos resumir que han aumentado las posibilidades de acceder a un mayor número de documentos, por otro de socializar o compartir contenidos y por otro la posibilicapacidad de evidenciar de manera simple acontecimientos complejos de entender o relatar.

Hace tan sólo 5 años que YouTube fue creado, un año después de su nacimiento fue adquirido por Google y desde entonces ha encabezado un vertiginoso incremento del tráfico y de la presencia del video en Internet. El tráfico de archivos de video supone hoy casi dos terceras partes del tráfico total de internet (CISCO, 2011) este incremento ha sido debido en parte a la evolución tecnológica que permite comprimir el video manteniendo una óptima resolución. Pero también a la participación y aporte de contenidos audiovisuales por parte de los medios tradicionales, las empresas, las instituciones y fundamentalmente por usuarias y usuarios de todo el mundo. YouTube es hoy un caso paradigmático de cómo un servicio de internet destinado a compartir videos caseros se ha

4 http://www.youtube.com/user/lifeinaday

5 http://dziga.perrybard.net/

6 http://www.elcosmonauta.es

convertido, sin haber nacido con tal voluntad, en un archivo audiovisual en el que usuarios y usuarias son los principales aportadores de contenidos.

A pesar de que YouTube es el más conocido, sólamente es uno de los múltiples ejemplos de servidores que ponen a disposición contenidos audiovisuales, que en principio sólo estaban destinados a albergar videos generados por los usuarios, es decir, captados mediante videocámaras. Sin embargo la realidad demuestra que una parte significativa de esos contenidos, a pesar de que se hayan subido por los y las internautas, no han sido creado por ellos o ellas. Y es que desde su inicio dos constantes han caracterizado a estos proveedores: los problemas derivados de la gestión de derechos de autoría y su enorme impacto en la cultura popular y en la sociedad. Señalemos algunos datos que pueden ayudar a vislumbrar las dimensiones que supone el video en internet, cada día se suben 2 millones de videos a la plataforma YouTube, cada video tiene una duración media de 3 minutos, lo que supone un flujo de subida de 35 horas cada minuto[7].

Hasta el momento hemos hablado de una de las características esenciales de los archivos que es la de recopilar, difundir y hacer accesible los contenidos que alberga, lo cierto es que el video online cumple esta función ejemplarmente. No obstante el archivo tiene otra función fundamental que es la de preservar los documentos que alberga y he aquí uno de los grandes problemas que presenta este "gran archivo de video online", la preservación de la copia en formato digital ya que, de base no está ideado con tal finalidad.

Sabemos el número de horas que se suben cada minuto a YouTube, pero desconocemos a qué ritmo desaparecen. De este modo podemos considerar a estos servidores de video como unos archivos temporales en los que la pervivencia de los documentos depende de factores como la popularidad, aunque en otros casos se puede hablar directamente de censura. Recientemente se ha sabido que Google eliminará el servicio Google Videos y por tanto suprimirá cientos de miles de horas de video, millones de documentos.

7 - http://youtube-global.blogspot.com/2011/05/thanks-youtube-community-for-two-big.html

Pensemos por un momento en todos aquellos documentos que son registros de acontecimientos de mayor o menor importancia, pero que hasta el momento son accesibles. Si sus autores, autoras o personas que sin serlo compartieron esos minutos no vuelven a alojarlos en otro servidor, habrán desaparecido para siempre... a no ser que a alguien se le haya ocurrido copiarlos y compartirlos por otro canal. Pongamos un ejemplo, si realizamos la búsqueda de "NO-DO" (Noticiarios y Documentales) en Google Videos, obtendremos 2.640.000 resultados. Si realizamos la búsqueda en YouTube el resultado es de de aproximadamente 1.800.000. Los resultados hablan por sí solos, desaparecerían aproximadamente 760.000 documentos. Este es un ejemplo de cómo documentos audiovisuales que conforman nuestro patrimonio audiovisual son difundidos a través de iniciativas particulares y esto es encomiable, ya que en el caso del NO-DO ni siquiera se comercializan copias en DVD. Lo mismo ocurre con un gran número de películas que permanecen inaccesibles, este problema se agrava en el caso de películas experimentales o de temática singular. De esta forma se desperdicia un increíble recurso cultural financiado con fondos públicos.

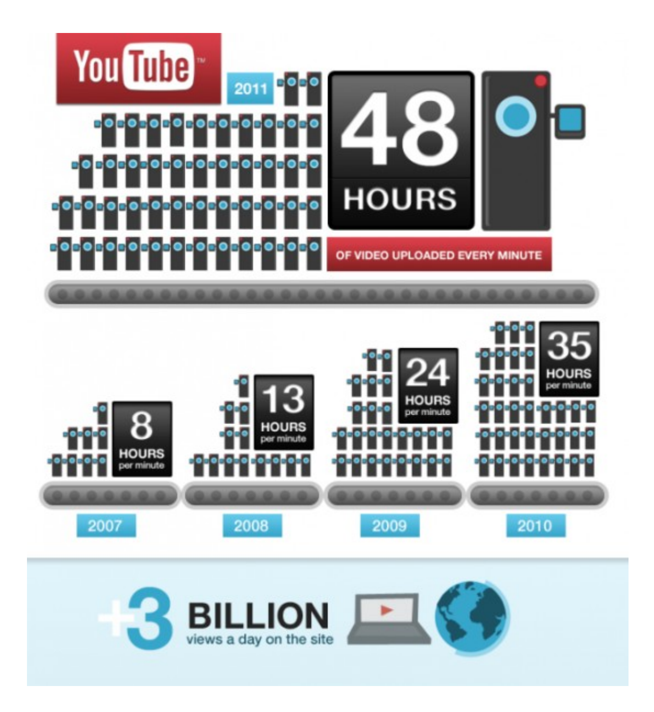


Fig. 2 Evolución de YouTube desde 2007

Es común en estos tiempos encontrarnos con un sentimiento pesimista, análogo al oscurantismo de Petrarca en la Edad Media, que en este caso hace referencia a una hipotética situación futura en la que sería muy difícil o imposible encontrar o consultar documentos de la época presente que pudieran tener una relevancia histórica, cultural o social en el futuro. El denominado "oscurantismo digital" (Juan Voutssás Márquez, 2009) se debe a varios factores, por una lado está justificado por la facilidad con la que se puede hacer desaparecer o perder documentos en formato digital. Pero no es este el único motivo, la obsolescencia tecnológica es otro factor determinante en el que se justifica esa postura pesimista, ya que comprobamos cómo constantemente encontrarnos problemas de compatibilidades derivados del software y de los formatos, particularmente en los documentos audiovisuales. Quizá sirva de ejemplo ilustrativo cómo hay documentos de texto creados con el procesador de textos "Word" que no son compatibles entre distintas versiones del mismo programa.

Junto a ese sentimiento pesimista encontramos otra preocupación derivada del desarrollo de la sociedad de la información, ya que esta implica un problema estructural de preservar la memoria digital, en particular los objetos de origen digital. Según apunta Javier Echeverría, el patrimonio digital corre el peligro de desaparecer a causa del veloz ritmo del cambio tecnológico del sistema TIC y esto da lugar una nueva modalidad de brecha digital, la "brecha mnemónica". Coincidimos pues en el planteamiento de Echevarría en el que sostiene que la cultura digital basada en el conocimiento libre (*free knowledge*), es la modalidad que ofrece mejores posibilidades de preservación de documentos digitales y por extensión de la cultura digital basada en la noción de una ciudadanía libre (J. Echeverría, 2009).

A pesar de la importancia que tienen los documentos audiovisuales como registro de acontecimientos históricos y expresiones artísticas de la historia reciente de la humanidad, las tareas de conservación, difusión y acceso a la memoria preservada en formato

audiovisual no ocupan un lugar proporcional a su relevancia y tampoco cuentan con los recursos necesarios, de las instituciones públicas o privadas, para gestionar y seleccionar eficientemente la ingente cantidad de horas de documentos audiovisuales que existen y que se generan diariamente. Quizá no seamos del todo conscientes de la responsabilidad y el poder que tienen las instituciones y en última instancia los archiveros de material audiovisual de todo el mundo. El poder que tienen en sus manos puede determinar en buena parte lo que generaciones futuras puedan llegar a conocer de nuestro presente y de nuestro pasado. Es inevitable recordar a Orwell en aquella cita de *1984*: "quien controla el pasado, controla el futuro y quien controla el presente, controla el pasado".

Alejándonos de tesis apocalípticas, percibimos también que esa capacidad de control y responsabilidad que tienen las instituciones y los archiveros, hoy se encuentra más repartida, al menos en una parte, debido a la participación de usuarios y usuarias de todo el mundo que aportan y comparten materiales audiovisuales a través de la red. Podemos citar como ejemplos que aportan un brillo de esperanza como el Internet Archive[8] o el Open Video Project[9] que se nutren de los aportes de usuarios y usuarias de todo el mundo.

Las nuevas herramientas nos dan la posibilidad de participar y contribuir a la construcción y a la preservación de los archivos audiovisuales online. La práctica de los internautas demuestran por un lado que muchos de los aportes que hacen son fundamentales, no pasemos por alto que muchos usuarios comparten aquellos documentos que tiene un valor significativo, aunque es tremendamente subjetivo, consideramos que debe tenerse en cuenta ya que en la historia reciente el término "amateur" se ha asociado negativamente a alguien que no está cualificado o insuficientemente hábil, sin embargo la etimología nos indica que proviene del francés y que literalmente significa: "alguien que ama algo". Hoy multitud de creaciones son

8 http://www.archive.org
9 http://www.open-video.org/

compartidas en la red por personas que crean y comparten no por dinero, sino por amor a sus propias creaciones.

Los archivos audiovisuales no sólo documentan hechos históricos o cotidianos, también son un registro de cómo se construye la mirada de la realidad, y esto es especialmente significativo ya que la percepción de ésta crece en complejidad. Los documentalistas y cine-ensayistas encuentran en el archivo audiovisual la materia prima necesaria para plantear los problemas y paradojas de la representación de la realidad. (J. M. Catalá Domenech, 2011). La participación de la sociedad en la construcción de esa mirada es hoy un hecho. Nos encontramos por tanto ante una responsabilidad distribuida y colectiva que afecta a la construcción y al enriquecimiento de los archivos audiovisuales, y dicha responsabilidad afecta también a la preservación del patrimonio audiovisual de la Humanidad.

1.2 Licencias abiertas en el audiovisual, para qué y por qué

Teniendo en consideración el contexto tecnológico y social en el que nos encontramos, consideramos que la utilización de licencias abiertas en el ámbito audiovisual puede suponer una serie de ventajas que se detallan a continuación. En primer lugar consideramos que el uso de licencias abiertas supone un cambio sustancial en la posición jurídica de los creadores, este cambio viene determinado por un ejercicio de autonomía en la gestión de sus derechos. La ausencia de intermediarios en dicha gestión supone un ejercicio de los derechos que les corresponden, de este modo cada uno puede tener el control sobre los usos que quiere permitir sobre sus obras y hacerlos explícitos para que cualquiera pueda saber qué usos puede realizar.

En segundo lugar, el uso de estas licencias tiene una orientación dirigida hacia la construcción, aprovechamiento y mantenimiento de "lo común", entendido como un bien público del que todos podemos disfrutar sin que pueda suponer un deterioro de dichos

bienes. A través de los aportes individuales se contribuye a la construcción y ampliación de ese patrimonio común a todos. Cabe mencionar en este apartado que el sentido de las licencias abiertas y en particular de las Creative Commons, lo encontramos precisamente en este punto, en la contribución a un patrimonio común a todas y a todos.

La utilización de licencias abiertas facilita la creación y la experimentación ya que evita la tediosa tarea de solicitar los permisos pertinentes para utilizar documentos que se encuentran bajo el régimen del copyright. Las licencias abiertas evitan ese trámite, ya que basta con reconocer la autoría y respetar los usos permitidos. No es necesario pedir permiso, basta con reconocer a la autoría. Pablo Picasso decía que "los buenos artistas copian y los malos roban", implícitamente está reconociendo que en la copia existe un reconocimiento moral, de este mismo modo funcionan las licencias, se permite hacer lo que el autor o autora especifique con su obra pero siempre reconociéndole como tal.

Las licencias abiertas introducen también la posibilidad y la facilidad de cooperar o colaborar en proyectos y esto es especialmente relevante en el campo audiovisual debido a la departamentación de las distintas fases y oficios relacionados con la profesión. Pero no solo hacemos referencia a la elaboración, sino también a la exhibición o simplemente a poder compartir libremente con otras personas y que éstas puedan beneficiarse de algún modo de ello al mismo tiempo que el autor o autora gana reconocimiento.

Tal vez la difusión sea una de las ventajas más pregonadas de las ventajas que aporta el uso de licencias libres en las obras culturales y científicas. En el caso del video creemos que es especialmente significativo debido a la facilidad con la que se consumen los productos audiovisuales. Parece evidente que suprimiendo barreras, el potencial de que las obras lleguen a un mayor número de personas aumenta sustancialmente. Además aumenta el potencial de propagación viral, ya que las recomendaciones hechas por semejantes tienen una capacidad mayor de incrementar la distribución y en consecuencia el alcance.

Steve Lawrence, científico del Instituto de Investigación NEC, analizó 120.000 artículos sobre computación citados en la bibliografía estandard de esta disciplina (Ver Fig. 3). Cuando se fijó en los artículos con mayor índice de citas, descubrió que un alto porcentaje de estos artículos eran de acceso abierto y que esta correlación se había incrementado a lo largo de la última década del s. XX.

La utilización de licencias abiertas influye también sobre la posibilidad de crear, innovar y experimentar. Las obras compartidas bajo esta perspectiva de bien común, contribuyen a la edificación de un andamiaje de vital importancia para contribuir al emprendizaje y la innovación. La construcción y contribución a ese acervo común, ofrece una vía práctica para construir estructuras creativas más transparentes y democráticas.

Las licencias aplicadas a obras audiovisuales aportan también una ventaja relacionada con los archivos audiovisuales. Al permitir la copia y la difusión de obras protegidas con licencias abiertas se está contribuyendo a su difusión en el espacio, pero en relación a la preservación debemos tener presente que al permitir la copia, estamos contribuyendo también a que la obra perviva durante un tiempo mayor. De esta manera se puede dibujar un vector en el que las licencias abiertas suponen una perdurabilidad de los documentos en el eje del espacio y del tiempo, en consecuencia pueden jugar un papel importante en la preservación de documentos digitales.

El acceso y la apertura del conocimiento humano pasa inevitablemente por la necesidad y la posibilidad de compartirlo. Las licencias abiertas favorecen el acceso libre al conocimiento, utilizando licencias abiertas contribuimos a mantener y aumentar el número de recursos disponibles para la creación artística y para la formación y esto es fundamental en el terreno educativo.

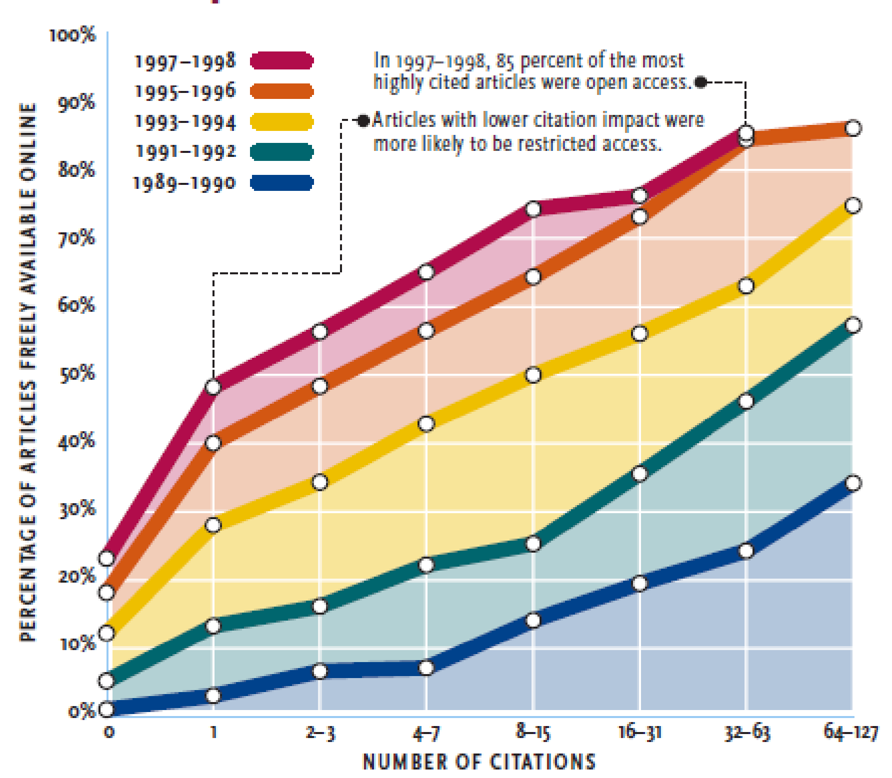


Fig. 3 El acceso abierto incrementa el índice de impacto

Fuente: Steve Lawrence, “Online or Invisible?” Nature, Vol. 411,No. 6837, p. 521, 2001.

2. Marco teórico

Son múltiples los ejemplos de prácticas que se están desarrollando en torno al movimiento denominado "open" y han sido estos ejemplos los que han suscitado el interés y la aproximación para realizar este trabajo de investigación. En el contexto del estado español podemos mencionar iniciativas como la desarrollada por la Junta de Extremadura[10] en la que ha implantado el software libre en la administración autonómica. Instituciones educativas como la Universidad Oberta de Catalunya[11] o la Escuela de Organización Industrial[12] desarrollan y promueven el proceso de apertura en el ámbito educativo. De igual modo en el ámbito científico este proceso de apertura se encuentra más desarrollado y existe una amplia variedad de publicaciones de acceso abierto. Organizaciones culturales como MedialLab Prado o Zemos 98[13] vienen desarrollando desde hace años prácticas culturales dirigidas hacia la promoción y expansión de los bienes culturales abiertos, en el contexto internacional cabe mencionar el encomiable proceso de apertura que se está realizando a través del Ministerio de Cultura de Brasil a través del programa Cultura Livre[14]. Este proceso abarca no solo la producción cultural o científica, sino que también se desarrolla en el campo de las infraestructuras, guifi.net es un ejemplo de como se puede construir una red ciudadana que da acceso a internet. Otros ejemplos como el hardware abierto Arduino[15] que se utiliza conjuntamente con las cámaras Elphel[16], para ampliar el campo de experimentación ampliando las posibilidades del control de cámara. Estos ejemplos nos permiten ver la punta del iceberg del movimiento open.

A continuación enunciaremos algunas de las corrientes de pensamiento desde las que se ha desarrollado el movimiento open y que conforman el marco teórico del presente estudio.

10 http://www.linex.org/joomlaex/
11 http://www.uoc.edu
12 http://www.eoi.es
13 http://www.zemos98.org/
14 http://www.culturalivre.org.br
15 http://www.arduino.cc/es/
16 http://www.elphel.com/

2.1 Software libre

El movimiento del software libre ha supuesto un cambio muy significativo en el modo que tenemos de entender la libertad y la cooperación. Es frecuente que se asocie el término libre al de gratis, debido a una traducción inexacta en la que el vocablo inglés "free" se interpreta como gratis en lugar de su significado exacto, libre. Para evitar esta mala interpretación nos referiremos a él mediante el acrónimo FLOSS (f*ree/libre/open source software*). Para comprender mejor este concepto recurrimos a la explicación de uno de los padres ideológicos del FLOSS y fundador de la Free Software Foundation (FSF), Richard Stallman, recomienda que pensemos en la acepción de libre como en «libertad de expresión» y no como en «barra libre de cerveza». (R. Stallman, 2004)

Pero, ¿a qué hace referencia esa libertad? En este caso se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. Podemos hacer referencia a cuatro tipos de libertad de las que disfrutan los usuarios de FLOSS . En primer lugar hacemos referencia a la libertad para ejecutar el programa, independientemente de cual sea nuestro propósito. En segundo lugar se dispone de la libertad para estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a las necesidades personales, ya que el acceso al código fuente es condición indispensable para esto. Cualquiera puede copiarlo o distribuirlo y así contribuir a ayudar a otros. Por último los usuarios y usuarias de FLOSS tienen la libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad.

Todas las libertades que permite el FLOSS están respaldadas por licencias abiertas, quizá la más ampliamente usada sea la GPL[17] (General Public License) creada por R. Stallman para el proyecto del primigenio sistema operativo GNU. Se considera a esta licencia como la primera licencia copyleft de uso general, lo que implica que cualquier obra o trabajo derivado puede ser únicamente distribuido bajo los mismos términos. De este modo la GPL asegura por un lado la libertad de los usuarios de software y por otro les

17 http://www.gnu.org/licenses/gpl.html

compromete a mantener esta libertad para cualquiera de los programas derivados. Incluso la propia licencia GPL se rige por este mismo principio, así cualquiera podría crear una nueva licencia usando una versión modificada de la GPL siempre y cuando utilice otro nombre. La transparencia en casos como éste, permite que los proyectos crezcan mas robustos y seguros, ademas de evitar la obsolescencia o la censura.

2.2 Copyleft

Cuando se hace referencia al copyleft hemos de tener en cuenta que es un concepto que funciona como un paraguas conceptual. Si bien el origen del término tiene una vinculación directa con el campo de la informática, ha ido permeando en otros ámbitos como en la ciencia o en la cultura. Copyleft hace referencia a una práctica del derecho de autoría en el que se permiten ciertos usos bajo la condición de que los mismos derechos estén preservados en versiones derivadas.

El modelo de creación colaborativa y abierta del software libre, así como el copyleft sirven de referencia para autores y autoras, que aunque no tienen un vínculo directo con el desarrollo del software, si perciben el potencial que supondría aplicar la misma lógica a la producción científica y cultural.

En la última década se ha ido extendiendo un modo de entender la creación y el desarrollo, bien sea tecnológico o cultural, en el que se toma conciencia de que toda obra es resultado de un amplio proceso de mezcla y combinación, reescritura o transformación. Los autores que trabajan bajo el seudónimo de Wu Ming consideran que han de privilegiar la importancia de la obra y no la fama de quien la produce. Este planteamiento coincide con el hecho de que se ha producido una democratización en el acceso y la producción cultural en nuestras sociedades. "Nadie tiene ideas que no hayan sido directa o indirectamente influidas por las relaciones sociales que mantiene en las comunidades de las que forma parte, y si la génesis es social, el uso y disfrute, a su vez, debe permanecer social." (Wu Ming, 2002 :11)

El copyleft ha sido uno de los focos del conflicto por la gestión de los derechos de las obras. Una de las contribuciones que aporta el copyleft es que ayuda a visualizar que existe una contradicción entre las fuerzas productivas y las relaciones de producción y de propiedad. Es la propia expansión de las tecnologías productivas y reproductivas (pensemos en escáners, cámaras u ordenadores) la que pone en crisis las relaciones de producción y propiedad. Son las mismas corporaciones que tienen múltiples sectores industriales las que representan ejemplarmente dicha contradicción, por un lado desarrollan tecnologías que permiten el acceso y copia de contenidos y por otro lado también generan contenidos que impiden que se copien. Parece lógico por tanto que se produzca una disminución en los ingresos generados a partir de la venta de contenidos y quede en evidencia que los beneficios obtenidos hasta ahora han sido excesivos y la mano invisible de Adam Smith regule el mercado.

Ante este panorama se puede comprobar que los cambios que se están produciendo afectan directamente a la relación que existe entre la producción y el consumo de la cultura y estos cambios implican revisar de qué forma entendemos (unos y otros) la propiedad de la producción intelectual, su estatus jurídico, las repercusiones en las políticas, los derechos y los deberes relacionados con ella.

Las licencias abiertas son una solución, que no la única, a algunos problemas derivados de la gestión colectiva de los derechos de las obras. Se trata de darle la vuelta al copyright, utilizando su base legal para hacer justo lo contrario y permitir que funcione como garantía en lugar de obstáculo. Se trata de un ejercicio en el que las autoras y autores se erigen como sus propios representantes y gestores, reservándose o cediendo de este modo los derechos que estimen oportunos en cada ocasión. De este modo se permite que si lo desean, su esfuerzo revierta directamente en la comunidad y se pueda enriquecer en

términos de diversidad y utilización. Por tanto nos encontramos ante una actitud que conlleva un claro posicionamiento ético y político.

2.3 Cultura libre

La popularización de las licencias abiertas se debe en buena parte a Lawrence Lessig, fundador de la organización Creative Commons (CC)[18], creada en 2001 en el seno de la Universidad de Stanford (EUA) con la finalidad de reducir las barreras legales que impiden el desarrollo de la creatividad. La organización crea una serie de licencias que facilitan que los creadores puedan permitir o restringir los usos de sus obras que consideren oportunos. Lo que persigue Creative Commons es garantizar que los creadores e innovadores que vengan más tarde sean tan libres como sea posible permitiendo el acceso y el uso a las obras que se hayan registrado con CC permanezcan abiertas gracias a una de las licencias que llevan el mismo nombre.

Como se cita anteriormente, el software libre tiene una influencia decisiva en el campo de la cultura. Es L. Lessig quien comienza a hablar de una Cultura Libre, entendiéndola no como una cultura sin propiedad, sino como una cultura en la que no es necesario pedir permiso para utilizar, copiar o distribuir las obras. Lo que Lessig pretende hacer ver es que la cultura ha sido libre en un pasado, pero debido a las leyes que se están desarrollando se está alterando la forma en la que se construye la propia cultura. Por tanto, en un futuro solamente será libre si cambiamos de rumbo, esto se puede conseguir mostrando nuestro desacuerdo con la legislación vigente y utilizando y fomentando el uso de licencias abiertas.

Internet ha supuesto un cambio fundamental en la forma en la que se produce la cultura, tal vez todavía no seamos del todo conscientes de las consecuencias de dicho cambio en el proceso. Internet ofrece la posibilidad de participar en el proceso de construir y cultivar

18 http://es.creativecommons.org/

una cultura que traspasa límites, difícilmente salvables hace tan sólo una década y esto supone un cambio significativo en el mercado, pero también en la creación artística.

En este escenario nos encontramos por tanto con un incremento de la participación ciudadana en la creación cultural, aunque sin embargo nos encontramos en un momento histórico en el que una gran parte de nuestra cultura "pertenece" a alguien, al menos sus derechos. Resulta preocupante el modo en que estemos aceptando la concentración de poder que permite controlar los usos de la cultura y la privatización de bienes culturales comunes como un hecho natural. Parece evidente que el papel de la ley es cada vez menos el de apoyar la creatividad y cada vez más el de proteger los intereses económicos de las industrias culturas y de las entidades gestoras de derechos.

Cabe destacar que varios de los autores que teorizan sobre la cultura libre, provienen en realidad del campo del derecho como el ya citado Lessig, el brasileño Ronaldo Lemos o David Bravo en el estado español. Este hecho es significativo ya que en cierto modo indica como los expertos en derecho, previenen y contribuyen a divulgar las contradicciones que amenazan el libre acceso a la cultura y hacen peligrar el desarrollo cultural, de este modo contribuyen a hacer más transparente el sistema legal. César Rendueles, aunque no es abogado pone de manifiesto cómo en la cultura también se especula y se generan enormes fortunas, mientras que "la sociedad asume como costes los beneficios de los oligopolios" que multiplican hasta por 10 el precio de los productos culturales y además se ven beneficiados de subvenciones de dinero público proviniente de partidas presupuestarias de tecnología, educación, arte o investigación. En este contexto, la industria lleva más de una década explotando al máximo las potencialidades monopolistas de la denominada propiedad intelectual. (Rendueles, 49, 2003: 49)

2.4 Propiedad Intelectual

Consideramos oportuno en este punto volver a R. Stallman para referirnos a su ideas sobre la “propiedad intelectual”. Según él, este término engloba el copyright, las patentes y las marcas. Esto hace que en muchas ocasiones no se sepa exactamente a que se refiere cuando se habla de propiedad intelectual, así que lo que propone Stallman es rechazar de base este término. Lo justifica diciendo que en realidad se trata de una moda que se inauguró en 1967 con la fundación de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (WIPO) que a pesar de ser formalmente una de las organizaciones de las Naciones Unidas, representa en realidad a los intereses de los propietarios de los derechos, patentes y marcas. Según Stallman el término oculta un significado que sugiere que pensemos que el copyright, las patentes o las marcas son análogos a los derechos que se tienen sobre objetos físicos. Stallman expresa que esta visión ha influido sobre los legisladores que han contribuido a afianzar esa interpretación equivocada. Así que lo que propone es tratar cada una de las cuestiones de forma independiente y nunca a través del paraguas conceptual de "propiedad intelectual".

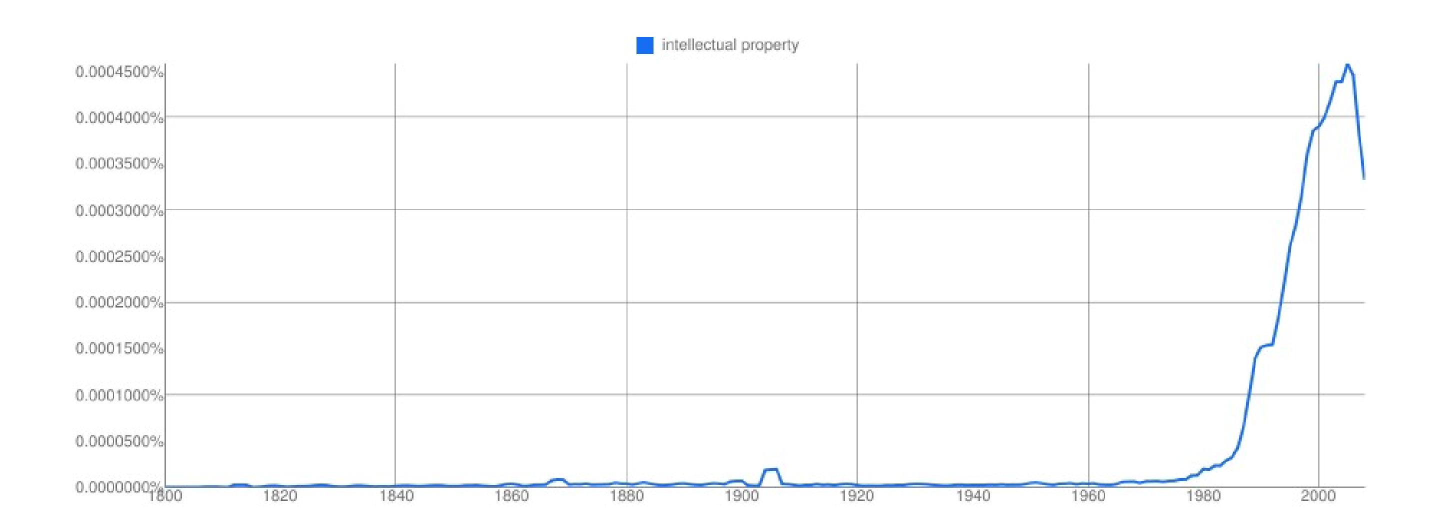


Fig. 4 Uso del término “propiedad intelectual”. R. Stallman

http://ngrams.googlelabs.com/graph?content=intellectual+property&year_start=1800&year_end=2008&corpus=0&smoothing=1

2.5 Acceso al conocimiento

El movimiento por el acceso al conocimiento, representado mediante las siglas A2K (Access to knowledge), está compuesto por organizaciones de diversa índole que comparten una visión y una idea sobre el conocimento que considera que éste debe estar vinculado a los principios fundamentales de justicia, libertad y desarrollo económico.

El eje vertebrador de estos movimientos es el concepto de "abierto", el A2K agrupa a todos los que promueven el código abierto, los estándares abiertos, el acceso abierto, el contenido abierto y los datos abiertos. El A2K es promovido por organizaciones como la Fundación para el Conocimiento Abierto (Open Knowledge Foundation, OKF) que define el conocimiento abierto como aquel que es "libre de uso, reutilización y redistribución sin restricciones legales, sociales ni tecnológicas.

2.6 Open everything

Michel Bauwens es un teórico y divulgador del *peer to peer* (P2P) en que investiga las relaciones que tiene con la tecnología, la cultura y la innovación empresarial. En 2002 fundó la Fundación P2P que centra su trabajo en la producción, la gobernanza y la propiedad compartida y modelos de cooperación humana basados en la apertura, la libertad, las prácticas participativas y orientadas hacia el procomún. Bauwens es autor del Mapa Mental del "Todo" Abierto (Open Everything Mindmap) en el que organiza y presenta visualmente ocho aspectos que para el autor componen el ciclo de crecimiento y reproducción de la apertura y de los procesos colaborativos de nuestras sociedades. En este mapa diagrama las relaciones que existen entre esos ocho puntos. En primer lugar establece que los **aspectos** fundamentales de la apertura son: la participación, la transparencia, la capacidad de compartir (*shareability*) y el acceso. Para poder desarrollar este proceso de apertura y de la capacidad de compartir son necesarios unos **facilitadores** de la apertura que contribuyen desarrollar y garantizar este proceso de apertura. Para ello aportan definiciones de cuales son los **estándares** de apertura, también desarrollan en

código abierto, facilitan la publicación y la protegen con licencias abiertas. Estos facilitadores también son aquellos que hacen accesibles datos que deben ser públicos (*Open Data*) y quienes promueven y ejercen una gobernanza abierta.

Los facilitadores establecen y conforman las **estructuras** de la apertura que están compuestas de espacios colaborativos y abiertos que funcionan como plataformas en las que se trabajan diversas áreas como en la apertura del espectro radioeléctrico, de la telefonía móvil, de los servicios "en la nube" y de los medios de comunicación. Los desarrolladores de infraestructuras abiertas trabajan en áreas que abarcan áreas como las infraestructuras físicas como el hardware (Arduino, Elphel) o las infraestructuras de redes de telecomunicaciones (guifi.net) . Dentro de este apartado se encuentran también las infraestructuras de financiación (crowdfunding, social lending, etc.).

Las infraestructuras permiten una serie de **prácticas** abiertas en torno al conocimiento y la ciencia; el software abierto y libre (FLOSS); diseño abierto, hardware abierto o sistemas abiertos de propiedad. Las prácticas contribuyen a consolidar los **dominios de la apertura** como en la educación, en la ciencia, en los negocios, en el gobierno y la política. Como resultado de estas prácticas se generan unos productos en forma de libros de texto, revistas científicas, audiovisuales, recursos educativos o datos gubernamentales entre otros.

En la última década hemos presenciado cómo se han ido fraguando varios **movimientos** que se estructuran en torno a esa apertura y libertad. De ellos nace una **conciencia de la apertura** a la que Bauwens atribuye subjetividades abiertas y una nueva forma de crear y mantener relaciones. Cada uno de estos puntos también están relacionados entre si debido a que en cada uno de ellos está orientado hacia "lo común" (*Commons-oriented output*) que se desarrollan a través de procesos participativos.

A partir de los modelos emergentes de producción, gobernanza y propiedad compartida, Bauwens llega a tres procesos principales que se entrecruzan y se retroalimentan. Por un lado es indispensable que se pueda realizar una **contribución abierta y libre**, ya que no se puede cooperar si no se tiene acceso a la materia prima con la que se trabaja o si tampoco puede crearla uno mismo. Por tanto nos encontramos ante procesos esencialmente **participativos** en los que cada persona que contribuye libremente tiene un papel y voz en relación a cómo se ha desarrollado el proceso. En consecuencia los resultados obtenidos se orientan hacia "lo común" y por tanto deben estar disponibles para todas las personas, de forma que se contribuya a generar una nueva capa de conocimento abierto y libre.

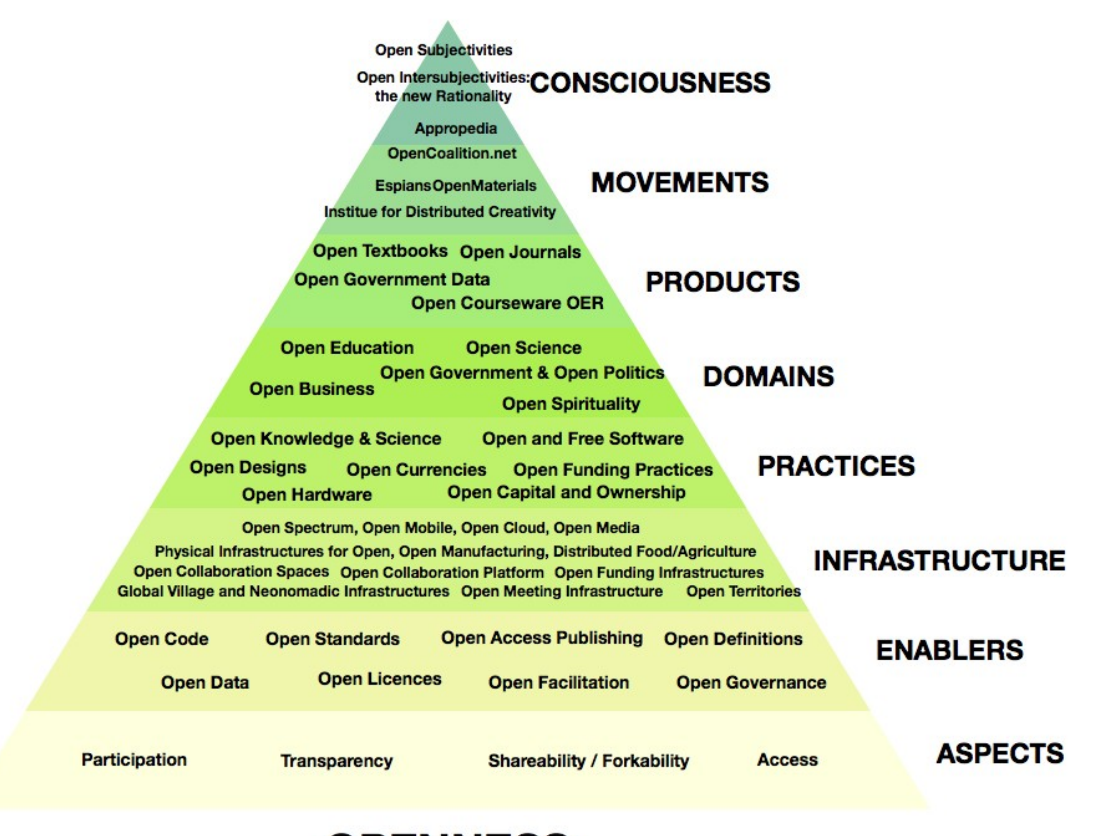


Fig.5 Open Everything. M. Bauwens

La apertura y la capacidad de compartir como patrón o como opción de vida supone un cambio profundo en las mentalidades, podemos observar cómo el **individualismo** de la Posmodernidad está siendo desplazado por una nueva racionalidad que se encuentra en construcción permanente y que se basa en la **afinidad** y en la **apertura,** esenciales en esta transformación.

2.7 Cine abierto

Antoni Roig Telo, Director de la licenciatura de Comunicación Audiovisual de la UOC, describe como en el ámbito cinematográfico se está desarrollando un proceso de apertura . En primer lugar se está desarrollando una apertura en las herramientas de la producción cinematográfica, en los últimos cinco años se han desarrollado ampliamente los softwares de montaje, tanto de video como de imágenes generadas en tres dimensiones, quizá el ejemplo más emblemático de este desarrollo es precisamente Blender[19], software libre de edición en 3D que está llegando a ocupar su propia plaza en el ámbito profesional junto a otros programas propietarios similares. En el caso del hardware también se están desarrollando las primeras cámaras construidas con hardware abierto como es el caso de Elphel y es previsible que gracias a la comunidad que la desarrolle, logre una amplia utilización. En segundo lugar estamos presenciando cómo se está desarrollando una apertura en el acceso y en este punto las licencias abiertas aplicadas a las producciones cinematográficas permiten una amplia difusión y en consecuencia un acceso mayor a las obras. En tercer lugar se puede hablar de una apertura de los procesos relacionados con la producción, y esto se debe por un lado a la departamentación de la producción cinematográfica que encuentra en las posibilidades de participación que permiten las redes un aliado para el desarrollo de dicha participación. La apertura de estos procesos también se caracteriza por la posibilidad de participar económicamente en la producción gracias a estrategias de *crowdfunding* como es el caso del proyecto español de "El cosmonauta". Por último nos encontramos con una apertura de la experiencia

19 http://www.blender.org/

cinematográfica, gracias a los desarrollos en las narrativas multimedia y transmedia, así como en la interactividad, muy conseguida en algunos proyectos de documentales interactivos o *web-documentaries* como por ejemplo "Prision Valley"[20]. (A. Roig, 2011)

2.8 Acceso abierto

El copyright, las patentes y otras formas de propiedad intelectual son un obstáculo para la cooperación. Las iniciativas que promuevan las licencias abiertas (Creative Commons, GPL, etc.), también la cultura libre, el acceso abierto a la publicación académica, la información gubernamental abierta y los movimientos de ciencia abierta son esenciales para facilitar la cooperación y el desarrollo. Por tanto, la propiedad intelectual privatizada es un primer obstáculo, seguido del autoritarismo de los gobiernos y lobbies que responden a los intereses de las corporaciones de la industria cultural y que ejercen una presión desmedida contra las personas. Estos obstáculos suponen un lastre que impide que la creatividad y el desarrollo cultural y científico.

La iniciativa Open Acces se fundamenta en permitir el libre acceso a los recursos digitales generados en torno a la producción científica, aboliendo de este modo las barreras económicas y las restricciones asociadas al copyright. Este acceso es posible gracias a la publicación de revistas de libre acceso o a través del acceso a archivos en los que los científicos pueden depositar copias de dichos recursos. Mediante este tipo de acceso se ponen a disposición y se contribuye a que las investigaciones científicas, sobre todo aquellas que han sido financiadas con fondos públicos puedan ser aprovechadas por otros organismos o instituciones. Recientemente la Comisión Europea ha hecho unas recomendaciones en las que se remarca la importancia del establecimiento de estrategias y políticas que favorezcan modelos sostenibles para el acceso abierto a la producción científica de los países miembros.

20 http://prisonvalley.arte.tv

2.9 El procomún como aglutinador de los movimientos open

El Premio Nobel de Economía de 2009 fue otorgado a la politóloga Elinor Ostrom que lo compartió con Oliver E. Williamson, por sus investigaciones pioneras en la gestión colectiva de recursos naturales de uso común, Ostrom fue la primera mujer en recibir el Nobel de Economía. Su objetivo era comprender cómo las comunidades administran de forma colectiva dichos recursos de tal manera que satisfagan todas sus necesidades y las de las generaciones futuras. Los resultados más trascendentes de su obra se recogen en una documentación detallada y sistemática de innovaciones, formas de cooperación, comunicación y coordinación, así como modelos de gestión que las personas pueden desarrollar para solucionar por ellas mismas problemas cotidianos siempre que tengan la libertad para hacerlo.

Citamos a Ostrom para utilizar el concepto que en lengua inglesa se denomina "commons" y que se utiliza en diferentes áreas y con distintos significados, confluyendo todos ellos para formar un paraguas conceptual que da sentido y dirección a una propuesta política que se sitúa en cuatro ejes:

1. El control sobre el uso y manejo de recursos y bienes que conforman nuestro patrimonio social, natural y cultural.
2. El acceso a dichos recursos y bienes.
3. El proceso de producción y reproducción social tanto de bienes como del bien común.
4. La justicia distributiva en la repartición de los beneficios que emergen de nuestro acervo común.

En castellano nos podemos referir a los "commons" con diversos términos, tales como: bienes comunes, procomunes o simplemente comunes. Estos tiene un rol vital en la existencia de millones de personas en todo el mundo. Estrategias organizativas y valores

que difieren del modelo vigente como los promulgados por el software libre, proponen un contrato social que funciona como eje vertebrador. Éste no se refiere únicamente al uso de software, sino que contiene en sí mismo los principios de una comunidad, siendo al mismo tiempo una declaración de independencia. Los bienes comunes se erigen de este modo como un paradigma transformador.

Para que los bienes comunes desarrollen su potencial es necesario que se desarrolle un marco regulatorio en el que se incluyan los valores de los bienes comunes en la elaboración y modificación de leyes. Si bien el marco legal es importante en este aspecto, debemos considerara que el ámbito en el que se enmarcan las prácticas de instituciones juega también un rol que puede contribuir favorablemente a la legitimación de las reivindicaciones relacionadas con los bienes comunes. En este sentido, debemos considerar el papel que pueden jugar las instituciones educativas como plataforma para promover el reconocimiento de los bienes comunes para que desplieguen todo su potencial.

2.10 Derechos y deberes

Una de las funciones esenciales del Derecho, en el contexto del nuevo paradigma tecnológico de la Sociedad de la Información y el Conocimiento, es garantizar el acceso al conjunto de datos y saberes disponibles en Internet. En este sentido, es factible hablar de un nuevo derecho al conocimiento ya que se encuentra reconocido en normas de diversa naturaleza y procedencia. La aparición de nuevos instrumentos jurídicos como las licencias Creative Commons, suponen un ejemplo de este nuevo corpus jurídico que comporta, entre otros, un replanteamiento y una evolución en la manera de entender el acceso a los contenidos digitales online y el ejercicio de los derechos de autoría y de propiedad intelectual.

Cuando hablamos de derecho en relación a la cultura, lo hacemos muchas veces en abstracto, pensando tal vez en que tenemos unos derechos que nos otorgan unas

instituciones, pero que no tenemos del todo claro como los ejercemos. Tal vez nos venga a la memoria la Constitución o la Declaración Universal de Derechos Humanos. Es fundamental en un estado de derecho que la ciudadanía no solo conozca sus derechos, sino que sepa cómo ejercerlos y esto es vital para el desarrollo y el enriquecimiento cultural. Derechos relacionados con el acceso a la cultura están reconocidos en múltiples leyes, directivas o recomendaciones, éstos se ven amenazados y atacados continuamente por los intereses de corporaciones y de industrias culturales procedentes de los EUA. El Digital Milenium Copyright Act (DMCA) es una ley que regula el copyright, también los derechos de reproducción y se fraguó en los Estados Unidos de América para sancionar, no sólo la infracción de los derechos de reproducción, sino también la producción y distribución de tecnología que permita sortear las medidas de protección del copyright como el DRM (Digital Rights Management), también estipula un endurecimiento de las penas por las infracciones relativas a la violación de derechos de autor. Esta ley tiene una gran influencia en los ordenamientos jurídicos de todo el mundo, ya que protege los intereses de las grandes industrias culturales y grupos de comunicación de capital estadounidense que presionan a gobiernos y legisladores para que se dobleguen a sus demandas monopolísticas. Organizaciones como la Electronic Frontier Foundation, de la que J. P. Barlow es socio fundador evalúa los efectos de las medidas que quiere imponer el DMCA y las leyes inspiradas (o contaminadas) por ésta, una de las secciones más polémicas es la 1201 que afecta directamente a la libertad de expresión y a la investigación, poniendo en riesgo el uso legítimo, la libre competencia y la innovación.
Para salvaguardar los intereses ciudadanos, son diversas las organizaciones no gubernamentales como la European Digital Rights (EDRi) que promueven la cooperación entre organizaciones que estudian y evalúan las regulaciones relacionadas con internet, copyright y la privacidad en el marco de la Unión Europea.

Uno de los impulsores del DMCA es la Organización Internacional de la Propiedad Intelectual (WIPO), también ha conseguido que la UE imponga el Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC)

a otros países y esto tiene unas consecuencias dramáticas para los países en desarrollo en áreas estratégicads como la salud, la biodiversidad y el conocimiento tradicional. Además la WIPO se opone radicalmente a establecer unas excepciones mínimas a los derechos de autor para los ciegos, las personas con discapacidad visual y otras personas con discapacidad para la lectura.

Por otro lado los estados y organizaciones supranacionales han comenzado a preocuparse respecto al acceso al conocimiento, al menos en el ámbito de la investigación científica. Actualmente la Comisión Europea tiene dos políticas en materia de Acceso Libre (Open Access). Ambas aspiran a asegurar que los resultados de investigaciones financiadas por la UE son puestas libremente a disposición de la población. En este sentido, el Acceso Libre se considera como una vía para mejorar el retorno de las inversiones en i+d relacionadas con diversas áreas científicas como la energía, el medio ambiente, salud, las tecnologías de la información y la comunicación o las humanidades. Por un lado el European Research Council (ERC) publica en 2007 la *Guía para el Acceso Abierto* y en 2008 la Comisión Europea lanzó el Piloto Open Access en el 7º Programa Marco de Investigación [21].

2.11 Controversia y dualidad

Recientemente Eric Schmidt, Presidente Ejecutivo de Google advertía que los planes del gobierno del Reino Unido de bloquear el acceso a páginas web que comparten contenidos ilegales podría suponer un "precedente desastroso" para la libertad de expresión[22]. Resulta paradójico encontrarnos con posturas tan divergentes en torno a los derechos de autor y la propiedad intelectual (E. Schmidt, 2011). La controversia que impera en el debate sobre este tema hace visibles dos grandes fuerzas, por un lado la de aquellos que son pocos en número, pero que ostentan un gran poder y cuyas decisiones tienen el potencial de afectar a toda la Humanidad, nos referimos fundamentalmente a las industrias culturales y a las organizaciones y gestores de derechos de la "propiedad intelectual". Del otro lado se

21 **ERC Scientific Council Guidelines for Open Access -** http://www.openaire.eu/en/component/attachments/download/3

22 http://paidcontent.org/article/419-google-boss-anti-piracy-law-would-be-disaster-for-free-speech/

encuentra la sociedad civil que desarrolla prácticas reconocidas como derechos fundamentales como son acceder a la cultura y a la información, así como poder compartirlas o expresarse libremente. Por eso consideramos que es paradójico que por un lado se promueva la apertura, probablemente porque se está alcanzando la consciencia de que es indispensable para la innovación y el desarrollo, y por otro lado se regule restrictivamente el acceso a la cultura y al conocimiento en términos más amplios.

Hablando sobre derechos de autor relacionados con el audiovisual, podemos recordar la entrevista concedida por Jean Luc Godard a "El cultural" que titulaba en portada: "Yo no tengo derechos. Tengo deberes" (J.L. Godard, 2010). Citamos esta entrevista porque Godard plantea algo sobre lo que con frecuencia nos olvidamos y es que tener derechos y que estos estén reconocidos, como creadores artísticos, o investigadores implica neceasriamente cumplir con unos deberes con respecto a la sociedad. Al igual que los derechos, es fundamental conocer los deberes para poder ejercerlos, aunque de momento el debate se centre en los derechos. Aunque, de modo indirecto, es la conciencia de estos deberes lo que motiva a muchos creadores a licenciar a traves de Creative Commons, ya que es una manera de evitar que las gestoras abusen de los derechos, y por tanto, una acción directa para aportar empuje hacia un nuevo camino que beneficie a la sociedad.

2.12 Alfabetización en medios y Open Education

La alfabetización en medios pasa necesariamente por una formación que vaya más allá de la mera capacitación tecnológica. Tiscar Lara, vicedecana de la Escuela de Organización Industrial, apunta a dos funciones básicas que debe cumplir esta disciplina, por un lado se trata de formar una capacidad crítica mediática que se complementa y retroalimenta con una capacidad creativa, juntas contribuyen al desarrollo de las capacidades de lecto-escritura en cualquier medio (T. Lara, 2009). Para que se desarrollen estas capacidades es necesario que diversos materiales como audios, imagen, video, software, etc. estén disponibles para su uso libre en espacios educativos y formativos ya que son

fundamentales para el desarrollo de las capacidades críticas y creativas. En caso contrario, estaremos perpetuando el sistema en el que sólo unos pocos privilegiados puedan "escribir" con los diversos lenguajes y que la mayoría queden reducidos a meros consumidores y "lectores" en el mejor de los casos.

Es encomiable el desarrollo que está haciendo el Ministerio de Cultura de Brasil intentando ir más allá de la inclusión digital, en muchos casos mal entendida como una simple capacitación tecnológica. El Ministerio de Cultura incorpora una reflexión sobre los usos de la tecnología en el campo cultural, bien como las perspectiva de la autonomía del usuario y del fortalecimiento de una cultura de redes. El papel que juegan los contenidos abiertos en este contexto es vital para facilitar el acceso universal a la educación que se ve amenazado por arcaicas legislaciones sobre el copyright y tecnologías que impiden el acceso o el uso de contenidos protegidos.

Los Recursos Educativos Abiertos (Open Educational Resources, OER[23]) es un movimiento que proporciona un marco legal para recursos educativos a los que se puede acceder para poder ser usados, distribuidos y remezclados. Este movimiento tiene el potencial para facilitar ampliamente el acceso y la participación en la educación de todo el mundo, sin embargo esto solo será posible si se alcanza una masa crítica de instituciones educativas y de comunidades que sigan y promuevan la apertura del conocimiento y la cultura. El uso de licencias abiertas es un modo simple y eficaz de difundir la filosofía de la Educación Abierta (Open Education).

La importancia que tiene el uso de las licencias abiertas y el acceso a contenidos abiertos es también fundamental para medios comunitarios y ciudadanos. Juan F. Salazar explica cómo los países del sur se reproducen nuevas "criaturas" tecnológicas a través de nuevas formas de usar las TICs y los contenidos. Salazar define la "poéticas de las TICs" como "la forma en que los medios toman vida y funcionan en una comunidad, cultura o grupo determinado mediante su puesta en práctica o poiesis. La poética de las TICs se preocupa

23 http://www.oercommons.org

por comprender cómo la puesta en práctica social de la tecnología está cimentada en relaciones culturales politizadas y en instancias de agencia social, generalmente enraizadas en solidaridades locales" (Salazar 2004, 9-10).

Probablemente lo más significativo en cuanto a las posibilidades que aporta las licecnias abiertas en el campo de la educación y en particular en la alfabetización en medios es que aportan una autonomía sin precedentes en el aprendizaje. De igual modo aportan también un posicionamiento ideológico con respecto a la cultura relacionado con la libertad de uso y acceso.

3. Metodología

Técnicas utilizadas

Para el presente trabajo de aproximación se utilizan técnicas cuantitativas mediante las que se pretende recoger la información necesaria para realizar una aproximación estadística que refleje si los y las estudiantes conocen las licencias Creative Commons, así como de los tipos de licencias y para qué las utilizan, así como el uso que hacen de documentos licenciados con las mismas. Para la recogida de datos se utiliza un cuestionario de 17 preguntas de respuestas cerradas. Se trata en definitiva de facilitar una aproximación que indique el grado de conocimiento y uso de las licencias y de los documentos abiertos.

Para la realización de esta aproximación se escoge como **universo** a los estudiantes de último curso de licenciatura de Comunicación Audiovisual de universidades públicas de la ciudad de Barcelona.

- Universidad Autónoma de Barcelona
- Universidad de Barcelona
- Universidad Oberta de Catalunya
- Universidad Pompeu i Fabra

Para poder pasar el cuestionario se accede a los y las estudiantes en horas lectivas en asignaturas troncales de la licenciatura. Es preciso mencionar en este punto que se decide incluir a la Universidad Oberta de Catalunya debido a que en primer lugar es una universidad pública y porque su sede se encuentra en la ciudad de Barcelona. Debido a la modalidad no presencial de los estudios que imparte esta universidad, no se puede establecer un contacto presencial con los alumnos. Para que los estudiantes puedan contestar el cuestionario se elabora una copia digital que les hace llegar Director de la licenciatura de Comunicación Audiovisual a través del correo electrónico interno.

El cuestionario va acompañado de una explicación en la que se expone el motivo por el que se realiza y se les comunica que se les hará llegar los resultados a través del profesor o profesora. De igual modo se les facilita un email de contacto y se les indica que el trabajo final estará a disposición para todo el que lo solicite. Se les plantea la posibilidad de participar en un focus group y se ofrecen como voluntarios 4 mujeres y un hombre.
La muestra de la aproximación cuantitativa queda determinada por el número de cuestionarios respondidos que es de un total de Muestra: 74 Estudiantes

Por otro lado se utilizan técnicas **cualitativas** destinadas a aportar datos sobre el grado de conocimiento, de las motivaciones del uso de las licencias, las implicaciones ideológicas y su posicionamiento con respecto a temas conexos a las licencias como la cultura libre o el acceso al conocimiento. En este caso se opta por utilizar el focus group en el la que se exponen temas y cuestiones referentes a la cultura libre, las licencias abiertas y el acceso al conocimiento y los participantes exponen su opinión. El objetivo de la utilización de esta técnica es recoger información que complemente a los datos obtenidos a partir de la aproximación cuantitativa. De este modo se podrá reforzar o poner en entredicho aspectos claves planteados en el cuestionario. Se trata de este modo aportar una mayor comprensión a cerca de las motivaciones y repercusiones del uso de licencias abiertas.

Mediante la utilización de ambas técnicas se persigue una triangulación para intentar aportar una visión que abarque más que el uso o conocimiento de las licencias abiertas y que aporte una visión de las motivaciones y de las posturas ideológicas respecto a la cultura libre y la apertura del conocimiento.

Es necesario hacer una serie de **consideraciones previas** que hay que contemplar a la hora de evaluar los resultados que a continuación se exponen. En primer lugar se quiere recordar que el presente trabajo es un ejercicio aproximación y por tanto los resultados obtenidos deben interpretarse teniendo en consideración esta premisa. Por otro lado se debe tener en cuenta que a pesar de que a partir de los datos obtenidos se podrían realizar

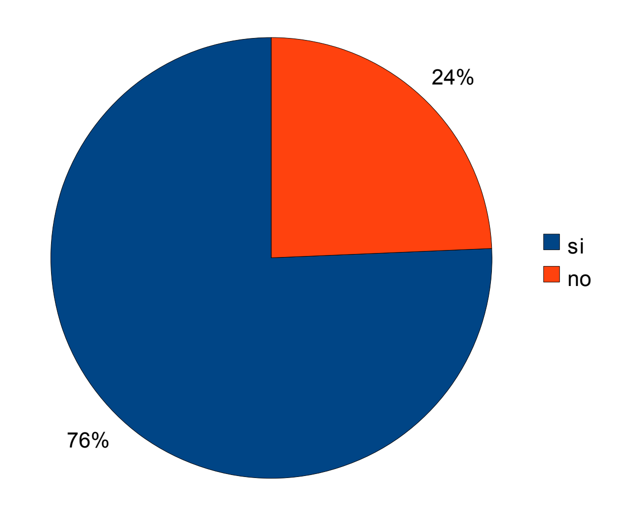
comparaciones entre las universidades públicas de Barcelona, no es este el objeto de estudio de esta aproximación. Cabe mencionar en este punto que los resultados están en cierto modo influenciados por factores característicos de cada universidad, en el caso de la Universidad de Barcelona consta que los alumnos que contestaron el cuestionario habían asistido a una charla en la que se les presentaron las licencias Creative Commons. En el caso de la Universidad Oberta de Catalunya es necesario mencionar que sigue una política institucional por la que los materiales didácticos que se les proporcionan a los alumnos están publicados con licencias abiertas. Debe considerarse tambien que los resultados obtenidos a partir de la aproximación cualitativa están determinados por el voluntarismo de los participantes, se debe tener en cuenta que existe una predisposición de éstos para dar su opinión. Todos ellos conocen y usan las licencias y ésto supone cierta uniformidad en sus opiniones y posturas. Debido a ese carácter voluntario de la participación en la aproximación cualitativa, el número de participantes ha sido bajo. La ausencia de participación de estudiantes con posturas divergentes supone una limitación a la hora de entender o evaluar las opiniones y motivaciones de quienes no conocen o usan las licencias Creative Commons.

4. Análisis de los resultados

4.1 Análisis Cuantitativo

4.1.1. Conocimiento de las licencias Creative Commons

Según los datos recogidos, un 76 % de los alumnos y alumnas de Comunicación Audiovisual de las universidades públicas de Barcelona conocen las licencias Creative Commons. Este dato debe ser interpretado como un indicador del grado de familiaridad que tienen con las licencias abiertas sin que ello implique que conocen en profundidad las implicaciones de su uso. Las Creative Commons son las licencias abiertas que gozan de una mayor popularidad y por ello se utilizan como indicador para medir el grado de familiaridad que tiene el alumnado con otra serie de conceptos relacionados como puede ser el acceso al conocimiento o la cultura libre.

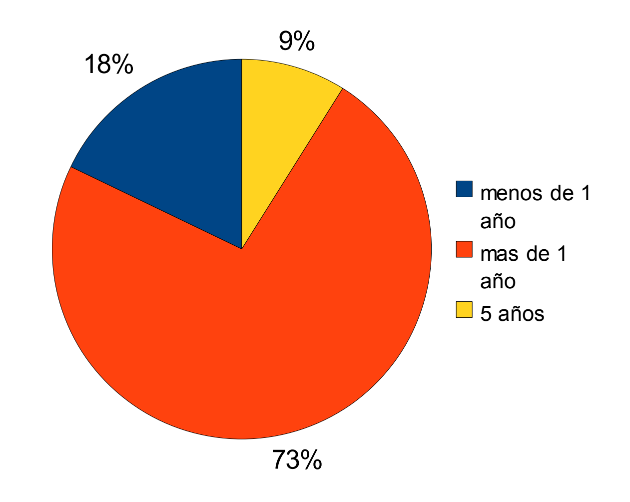


Gráfica 1. Conocimiento de las Creative Commons

4.1.2. Desde cuando conocen las licencias Creative Commons

A partir de este dato se puede deducir que un pequeño porcentaje de los alumnos ya conocían las licencias desde que tienen validez en el estado español. Recordemos en este punto que tienen validez legal desde 2006, por tanto este dato nos indica que existe un 9%

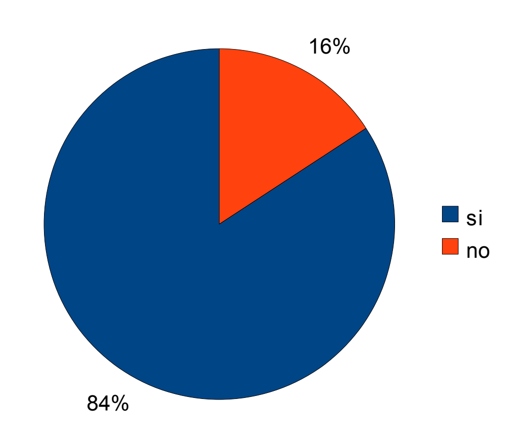
de los estudiantes que vienen acompañando la expansión del uso de este tipo de licencias y que posiblemente tengan una opinión formada a lo largo de estos años sobre temas como el acceso a la cultura los derechos de autor. La respuesta mayoritaria (73%) indica en este caso que conocen las licencias hace más de un año, si tenemos en cuenta que se encuentran en el último año de licenciatura, se puede deducir que *a priori* las han conocido durante el ciclo de formación universitaria. El 18% restante, las han conocido por tanto en el último curso de licenciatura.



Gráfica 2. Desde cuando conoces las Creative Commons

4.1.3. Consulta de obras licenciadas con Creative Commons

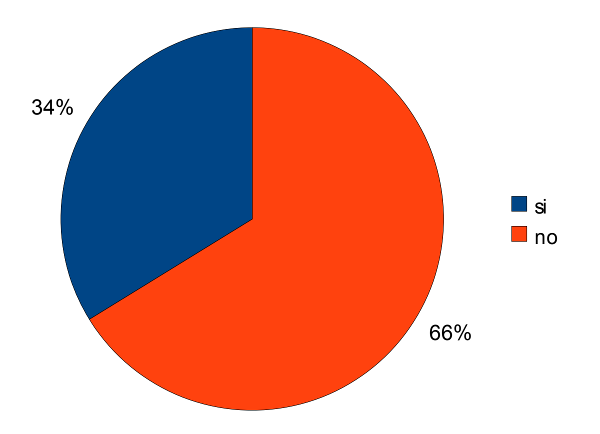
Si tenemos en consideración el resultado obtenido de la pregunta nº 1, podemos extraer una primera conclusión, un 16% de los estudiantes que conocen las licencias, no han consultado obras o documentos licenciados con Creative Commons. Este dato se ve reforzado con el obtenido a partir de la pregunta nº 4 relativa a los archivos de obras y documentos licenciados con Creative Commons que analizaremos a continuación. En segundo lugar se concluye que una amplia mayoría (84%) si que ha consultado obras con Creative Commons, si tenemos en consideración el resultado obtenido a partir de la pregunta nº 1, se puede concluir que existe una correlación entre el conocimiento de las licencias y el acceso a obras protegidas con estas licencias.



Gráfica 3. Consulta de obras licenciadas con Creative Commons

4.1.4. Conocimiento de archivos que contengan obras licenciadas con Creative Commons

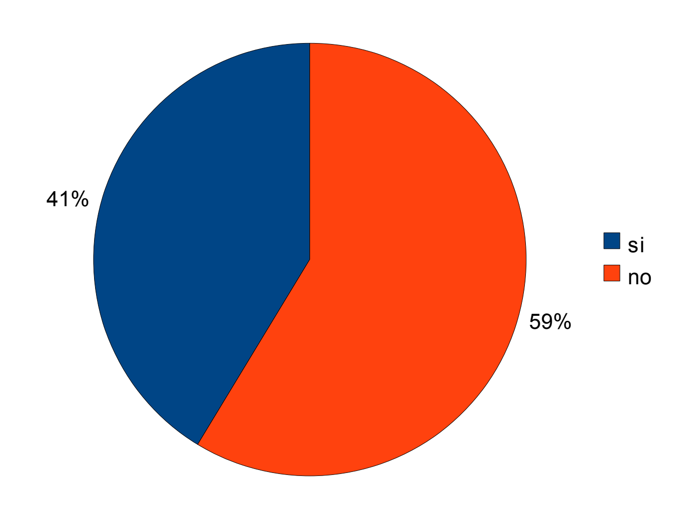
El resultado obtenido a partir de esta pregunta sirve para medir la facilidad con la que los estudiantes pueden acceder a obras o documentos abiertos. En este caso se puede deducir que el alto grado de desconocimiento que existe en torno al acceso a obras abiertas a través de los archivos digitales. El resultado obtenido en la pregunta nº 3 es un indicador que induce a pensar que a pesar de conocer las licencias, existe una dificultad en el acceso a obras libres. Esto está representado a partir del dato aportado anteriormente que indica que el 16 % de los estudiantes no han consultado obras licenciadas con Creative Commons.



Gráfica 4. Conocimiento de archivos que contengan obras licenciadas con Creative Commons

4.1.5. Utilización de materiales licenciados con Creative Commons para los trabajos que realizas en la universidad

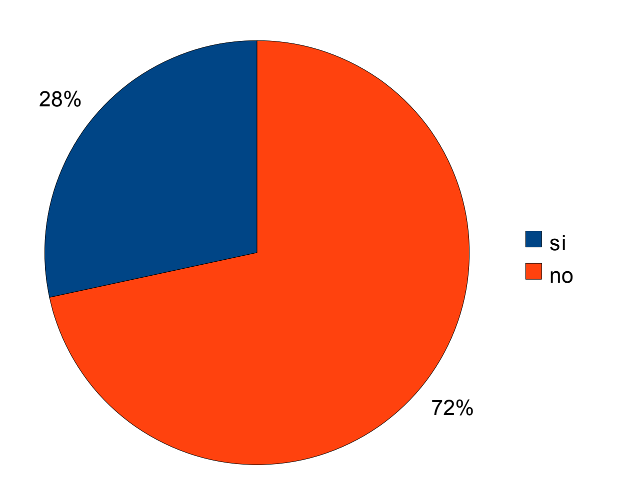
Más de la mitad de los estudiantes han utilizado contenidos abiertos para la realización de sus trabajos universitarios. Este resultado tan polarizado puede responder a varios factores relacionados con la dificultad en el acceso a documentos abiertos o a otros factores relacionados con el interés o el grado de confianza que ofrecen los materiales licenciados en abierto para la realización de trabajos de índole académica. Este dato puede aportar también una cuestión referente a los contenidos, ya que es frecuente que los y las estudiantes utilicen materiales como fotografías o sonidos protegidos con copyright.



Gráfica 5. Utilización de obras con CC para trabajos universitarios

4.1.6. Utilización de materiales licenciados con Creative Commons para los trabajos que realizas en fuera de la universidad

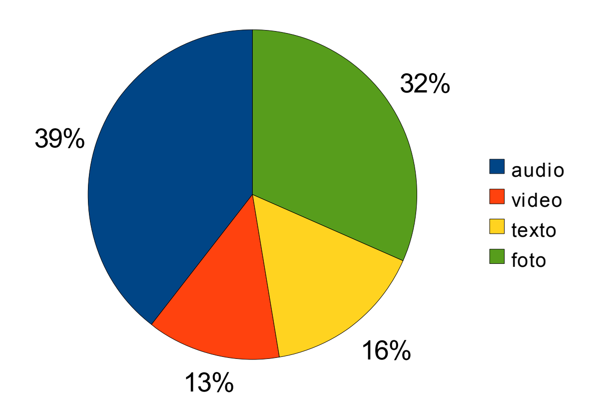
El porcentaje de alumnos que utiliza contenidos abiertos para las creaciones que se realizan fuera de la universidad es un 13% inferior al que se realizan dentro de la universidad. Este dato puede ser interpretado como que no son tantos los estudiantes que crean obras fuera del ámbito universitario y que su producción creativa o intelectual en el momento vital en el que se encuentran se centra en lo académico. Por otro lado también se puede interpretar que pueden apropiarse de contenidos con copyright para realizar sus creaciones.



Gráfica 6. Utilización de obras con CC para trabajos realizados fuera de la universidad

4.1.7. Tipo de materiales licenciados con Creative Commons que utilizan

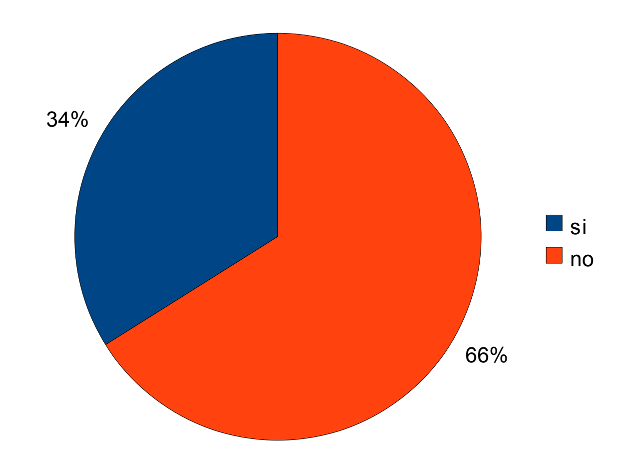
Los tipos de documentos más utilizados por los estudiantes de Comunicación Audiovisual son archivos de audio e imágenes fotográficas. Este resultado está determinado por la amplia utilización de licencias abiertas en las creaciones musicales y en fotografía, también se debe señalar que archivos que contienen documentos abiertos y que permiten filtrar las búsquedas por el tipo de licencias como Flickr en el caso de las fotografías y Jamendo en el caso de archivos musicales. En el caso de los documentos de video, utilizados por un 16% de los estudiantes, puede indicar que aún siendo estudiantes de comunicación audiovisual usan material viedeográfico con licencias abiertas de manera minoritaria.



Gráfica 7. Tipo de materiales licenciados con CC que han utilizado

4.1.8. Utilización de licencias Creative Commons para trabajos realizados en la universidad

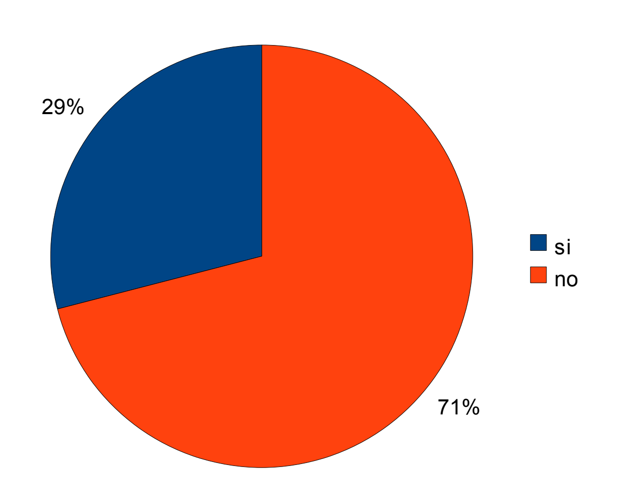
Un tercio de los estudiantes utiliza las licencias para sus trabajos universitarios. A pesar de que este tipo de trabajos suele tener una difusión bastante limitada, se puede interpretar que los que no las utilizan no lo consideran necesario debido a esa poca difusión, ya que en la mayoría de las ocasiones los trabajos no trascienden el ámbito universitario. En el caso de los que si utilizan las licencias, se puede intuir que responde a una actitud de apertura del conocimiento y a la protección de sus creaciones intelectuales frente a eventuales apropiaciones indebidas o también de proselitismo.



Gráfica 8. Utilización de Creative Commons para trabajos realizados en la universidad

4.1.9. Utilización de licencias Creative Commons en obras realizadas fuera de la universidad

El porcentaje de estudiantes que utilizan estas licencias abiertas para las creaciones que se realizan fuera del ámbito de la universidad es muy similar al que las utiliza para sus trabajos universitarios, solamente un 5% inferior en este caso. De estos dos datos se desprende que en el caso de que las y los universitarios utilicen las licencias, lo hacen tanto para las obras creadas dentro como fuera de la universidad.



Gráfica 9. Utilización de Creative Commons para trabajos realizados fuera de la universidad

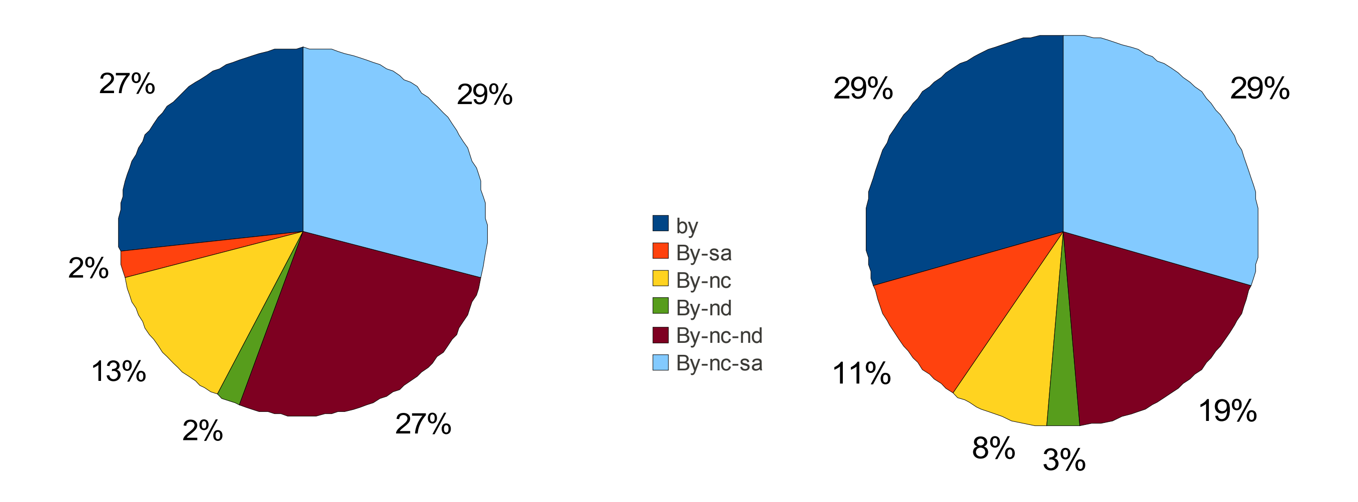
4.1.10. Tipos de licencias utilizadas

Para el análisis de los resultados obtenidos de esta pregunta tendremos en cuenta la siguiente consideración. Las licencias Creative Commons ofrecen distintos grados de libertad, para su análisis las agruparemos en tres categorías en función de dichos grados.

- Las más permisivas son las de "atribución" (by) y "atribución-compartir igual" (by-sa)
- Las más restrictivas son: "atribución-no comercial-compartir igual" (by-nc-sa) y "atribución-no comercial-no derivados" (by-nc-nd)
- Las intermedias: "atribución-no derivados"(by-nd) y "atribución-no comercial" (by-nc)

Los resultados obtenidos indican claramente que las licencias más utilizadas son aquellas que son más restrictivas, ya que en ambos casos no permiten usos comerciales y además o bien no permiten obras derivadas, o bien obligan a utilizar el mismo tipo de licencia. Cabe resaltar en este punto que la licencia cc by-nc-sa es utilizada con la explícita intención de que se mantenga la misma licencia y por tanto el carácter no comercial en las obras

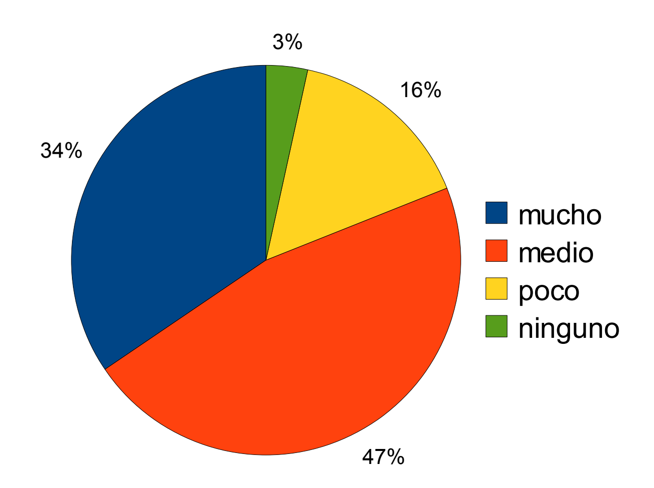
derivadas que se puedan producir. A pesar de que estas licencias son ampliamente utilizadas, el porcentaje de licencias de atribución (by), las más abiertas es de un 27% .
Gracias al proyecto CC monitor, es posible saber el número y el tipo de licencias que se usan en todo el mundo. Aportamos a esta aproximación datos sobre las licencias utilizadas en el estado español. Como se puede comprobar, las semejanzas son evidentes.



Gráfica 10. Tipo de licencias utilizadas por la muestra | Gráfica 11. Tipos de licencias utilizadas en España

4.1.11. Grado de confianza ofrecido por las licencias Creative Commons

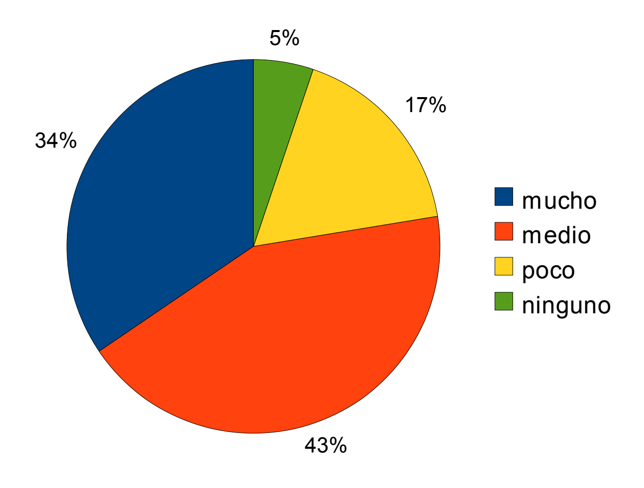
Los alumnos y alumnas de Comunicación Audiovisual consideran en su mayoría que las licencias son muy y medianamente confiables. Mientras que un sector significativo cree que no son una herramienta que pueda ofrecer una protección para los autores. Recordemos en este punto que las licencias están adaptadas a los ordenamientos jurídicos de cada uno de los países en los que tienen validez y que por tanto son un instrumento que proporciona eficacia jurídica en el caso de que se detecte algún uso o apropiación indebida. Este dato puede indicar también que consideran que no son eficaces porque no contribuyen a detectar apropiaciones indebidas.



Gráfica 12. Grado de confianza ofrecido por las Creative Commons

4.1.12. Grado de interés en los contenidos licenciados con CC

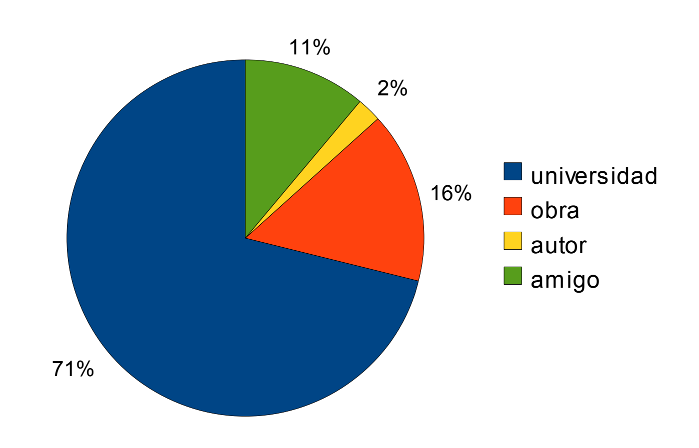
A partir de los resultados obtenidos a esta pregunta se puede concluir que un 22% de los y las estudiantes consideran que los contenidos publicados en abierto son poco o nada interesantes. De esto se puede deducir que pudiera existir una relación en cuanto a la percepción de que los contenidos que no son de pago no tienen una calidad aceptable.



Gráfica 13. Grado de interés en los contenidos licenciados con Creative Commons

4.1.13. Cómo conociste las licencias Creative Commons

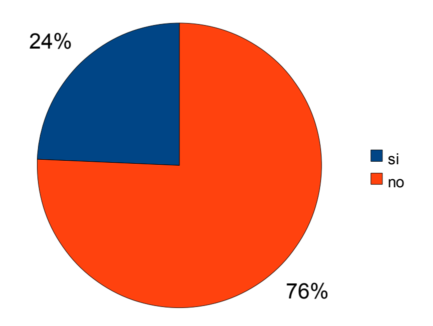
La universidad es el medio principal a través del que los y las estudiantes conocen las licencias Creative Commons. Fuera de la universidad las dos vías por las que se propaga más son las relaciones personales y las propias obras abiertas. Este último dato es significativo ya que indica que las obras en sí mismas son un vehículo eficaz para expandir el conocimiento sobre las licencias abiertas.



Gráfica 14. Cómo conocieron Creative Commons

4.1.14. Conoces obras audiovisuales licenciadas con CC

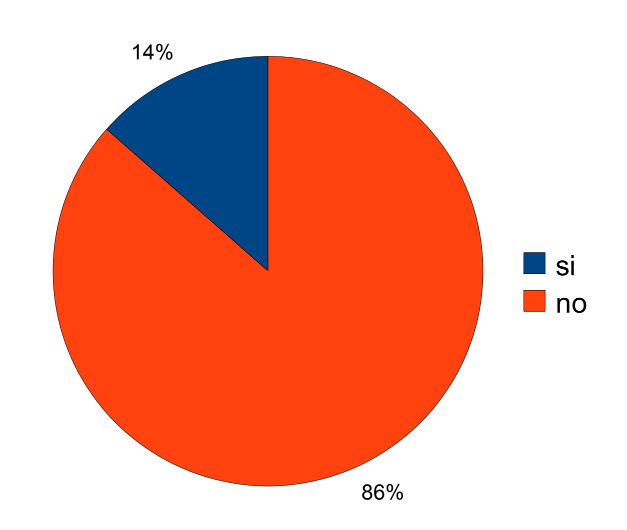
A pesar de tratarse de estudiantes de Comunicación Audiovisual, es llamativo que un 78% no conozca ningún ejemplo de obras audiovisuales a las que se les haya aplicado una licencia Creative Commons.



Gráfica 15. Conocimiento de audiovisuales que utilicen Creative Commons

4.1.15. Problemas relacionados con derechos de autor

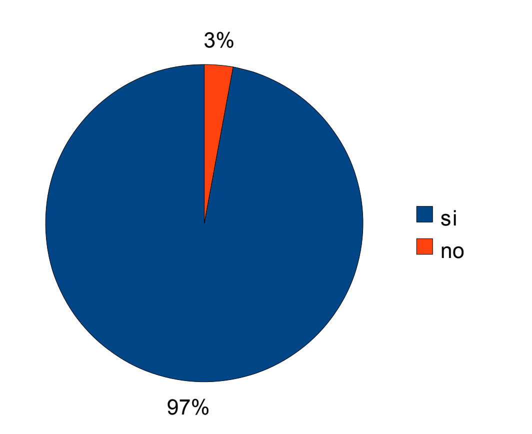
Cabe mencionar en este punto que no es el propósito de esta aproximación el profundizar en qué tipo de problemas, sino simplemente detectar si existen entre los y las estudiantes de Comunicación Audiovisual. El resultado obtenido a partir de esta pregunta demuestra que efectivamente existen problemas derivados de la gestión de los derechos de autor en el ámbito universitario. Si tenemos en cuenta el tamaño de la muestra, comprobamos que 10 estudiantes del total de los 74 encuestados han tenido algún tipo de problema relacionado con la violación de derechos de autor.



Gráfica 16. Problemas relacionados con derechos de autor

4.1.16. Necesidad de formación en derechos de autor

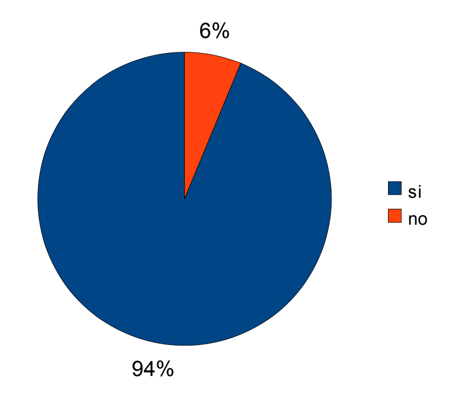
Los datos obtenidos a partir de esta pregunta presentan una postura prácticamente unánime. Esto demuestra que existe una preocupación en lo referente a la gestión de sus propios derechos y a los de otros creadores, también indica que hay un desconocimiento en torno a que usos se pueden realizar con obras ajenas.



Gráfica 17. Necesidad de formación en derechos de autor

4.1.17. Contenidos generados dentro de la universidad pública deben ser en abierto

A pesar de que la gran mayoría se muestra favorable a que los contenidos generados en la universidad se publiquen con licencias libres, existe un pequeño porcentaje que se muestra en contra. Cabe recordar en este punto el resultado de la pregunta número uno en el que un 24 % no conocía las licencias CC. Tal vez este resultado esté influenciado por la creencia de que la utilización de licencias abiertas supone una renuncia a todos los derechos, incluida también la posibilidad de generara ingresos económicos.



Gráfica 18. Contenidos creados dentro de la universidad deben publicarse en abierto

4.2 Análisis Cualitativo

Técnica utilizada: Focus Group

4 participantes

3 mujeres

- Celia en representación de la UAB
- Laura en representación de la UB
- Virginia en representación de la UPF

1 hombre

- Raúl en representación de la UB

Lugar: Sala de trabajo de la biblioteca de la UPF, campus del Poble Nou

Fecha de realización: 27 de mayo de 2011

Duración: 75 minutos

Grado de conocimiento por la sociedad de las Creative Commons

Comenzamos planteando a los participantes en la entrevista una pregunta inicial "¿creéis que la gente conoce las licencias Creative Commons?" Virginia es la primera en responder con un tajante "no", mientras que Raúl opina que sí que son conocidas y Laura añade que "muy poquito". Celia añade que la gente las percibe como "sinónimo de gratis". Raúl apunta que cree que son conocidas pero que sin embargo existe un desconocimiento de su funcionamiento, para reforzar su postura añade el dato de que el 30% de las webs que usan licencias abiertas lo que implica para él que un conocimiento. Virginia expone que existe un sector de la población que no está familiarizado con el uso de las tecnologías y Celia añade que las licencias son conocidas entre el sector de la población que crea o genera contenidos "porque ahí es cuando te preocupa de verdad". Raúl añade que se

conocen cuando se tiene la preocupación o la "necesidad de salvaguardar los contenidos creados".

Se les presenta un dato obtenido a partir de la investigación cuantitativa en el que se explicita que el 76% de los y las estudiantes de Comunicación Audiovisual de la universidades públicas de Barcelona conoce las Creative Commons y el 24% no. Celia se expresa de la siguiente manera ante este dato: "... muestra un vacío de contenido importante. A mi me parece que siendo universitarios de comunicación audiovisual en una universidad pública de Barcelona, no sepan que existen un 24%, a mi me parece que es un porcentaje alto". Laura opina que en este tipo de carreras se debería incluir formación específica que trate las licencias abiertas y reconoce que en su universidad le han hablado un par de veces sobre las Creative Commons.

Uso de las Creative Commons para licenciar trabajos propios

Todos los participantes reconocen usar Creative Commons para licenciar sus trabajos y cuando se les plantea si hacen distinción entre usarlas para trabajos realizados dentro o fuera de la universidad, Laura considera que es incluso más interesante utilizar las licencias fuera que dentro de la universidad ya que considera que lo que se hace en la universidad "como mucho va a circular dentro de clase". Se insiste en que no se la pregunta no se refiere solamente a trabajos escritos y todos coinciden en que la mayoría de éstos se hacen para aprobar las asignaturas y que después de entregarlos se guardan o simplemente se borran. Raúl apunta que si que tiene un trabajo hecho en la universidad que sí que lo ha licenciado y registrado porque "era bueno y ya está".

Motivaciones

Raúl apunta que "simplemente poder gestionar individualmente tu obra" a lo que Virginia añade que: "sobre todo que existen grados y a partir de ahí tu puedes decidir si quieres que se comparta, solamente quieres que se cite, si quieres que lo usen o no a nivel

comercial". Laura apunta que puede que lo importante sea que se reconozca la autoría. Virginia vuelve a participar diciendo que además que para ella existe una motivación "humanista y de difundir conocimiento". En este punto Celia interviene diciendo: "lo que no tiene sentido es que existan las citas literarias y las citas fílmicas se tengan que gestionar a parte, es una cosa natural porque es un discurso narrativo", añade también que "te protege como autor" y Laura apunta que: "te limita mucho la autoridad que tú quieres tener como autor y eso ayuda a que luego no haya problemas, ni conflictos. Tu decides que se distribuya y además eso crea también la cultura libre, la fomenta".

Grado de protección que ofrecen las CC

Raúl opina: "si tu obra está registrada bajo ciertas licencias gestionadas por tí y una persona abusa de esa obra para hacer algo que tú no quieres que se haga, como ánimo de lucro, simplemente tienes que tomar medidas judiciales o simplemente verbales". Él mismo comenta el caso de un amigo suyo que es ilustrador y que descubrió que una marca de coches estaba utilizando un diseño suyo registrado con cc, de modo que se puso en contacto con la empresa reclamando sus derechos y le pagaron por el uso que estaban haciendo de su obra. Ante esto Laura opina que lo realmente difícil es detectar usos o apropiaciones indebidas.

¿Por qué no está tan extendido el uso del cc en video?

Raúl es el primero en responder diciendo que es por la presión de la industria y por el ánimo de lucro asociado a la producción audiovisual. Celia opina que el cine no se comparte tanto como la música, mientras que Laura lo achaca a que hace menos tiempo que está generalizado, refiriéndose al video online que es "donde más se comparten estas cosas, es a partir de 2005, 2006 cuando aparecen todas estas páginas de video. No hace tanto en comparación a la música.

Archivos y temáticas

Celia afirma que sólo sabe buscar documentos de audio y lo hace a través de un archivo en el que sabe que hay temas musicales libres. A continuación interviene Laura diciendo que realiza la búsqueda de obras libres por temas, aunque reconoce que cuando busca fotografías acude a una web en la que existe la posibilidad de filtrar los resultados en función de las licencias. Raúl coincide con Laura y añade que en el caso de que utilice una obra que no esté protegida con licencias abiertas, siempre intenta especificar "de dónde ha salido o remitir al autor".

Derechos

Cuando utilizáis cc, ¿creéis que estáis ejerciendo algún derecho en relación a la cultura? Virginia se expresa del siguiente modo: "un derecho implica una responsabilidad" y Raúl especifica que se trata del "principio de responsabilidad individual". Virginia añade: "la libertad de expresión implica un deber y es permitir que los demás también se puedan expresar". Cuando se les plantea si ven peligrar los derechos relacionados con el acceso a la cultura y a la información Celia responde: "hay que estar al acecho para ver cómo van a gestionar los cambios los que hasta hace poco tiempo tenían un poder que lo están perdiendo". Virginia: "se supone que el copyleft y las CC no supone un riesgo para que amenacen los derechos culturales de la ciudadanía". Considera que pueden convivir en "dos mundos paralelos". Laura expone que la responsabilidad en cuanto a la preservación de los derechos relacionados con la cultura está distribuida entre todo el mundo.

"Cuando existe la posibilidad de hacer millones de copias puede permitir que se distribuya el conocimiento, te planteas a quién no le interesa que se distribuya fácilmente el conocimiento y por qué no interesa. Y eso tiene un reflejo en la universidad, por ejemplo cuando utilizas programas informáticos de edición" En estos términos se expresa Virginia y hace referencia a la pregunta planteada al comienzo y cree que la gente no conoce ni sabe que uso se les puede dar a las CC, porque les es totalmente ajeno y piensan

que para usar software libre "tienes que saber un montón de cosas", comletando su postura con la opinión de que "a lo mejor lo que hace falta es que se tome conciencia de que somos mayores de edad con respecto a la tecnología y empecemos a conocer un poco lo que estamos usando. Y ese punto te lo da tanto el software libre como el CC". Celia vuelve a insistir en que cree que la gente sigue percibiendo el software libre como sinónimo de gratis a lo que Raúl añade que en realidad la gente, aunque no reconozca el software libre si que lo usa porque "cada vez hay más software libre introducido dentro de un mac, de un pc... creo que es cuestión de tiempo para que la gente reconozca que el software libre no es una cosa informática, matemática...." refiriéndose en este punto que no es únicamente para usuarios expertos.

La universidad y sus ideales humanistas

Cuando se plantea la posición de la universidad como foco de generación de conocimiento, todos los participantes coinciden de forma unánime que éste debería difundir "cultura y educación". Por lógica es lo que debería hacer (entre risas). Laura indica que "la información que se genera dentro de una universidad debería ser de dominio público". Celia plantea que "¿por qué no debería serlo?"

Laura opina que si los trabajos con un perfil cultural que se realizan dentro de la universidad tuvieran difusión fuera de la propia universidad, tal vez podrían encontrarse nuevas vías de comercialización. Raúl coincide en que cuanto mayor sea la difusión, existen más posibilidades de que "lo vea alguien y le interese". Virginia añade que la difusión está relacionada con el "entusiasmo tanto de parte de profesores como de alumnos para que existiera pasión por el conocimiento que es para lo que entras en la universidad, para aprender. Y por eso haces cosas y para hacer cosas vas aprendiendo".
Laura plantea que la información disponible para los estudiantes universitarios a través de las bibliotecas y las redes internas de las universidades, debería serlo también para toda la ciudadanía .

Cultura libre

Las características de la cultura libre para Laura es aquella que es "de fácil acceso y difusión"; Raúl la relaciona con el "conocimiento colectivo" y añade que es aquella en la que "todo el mundo pueda aportar algo". Virginia incide en que tiene que tener la "capacidad de difundir" y Laura añade la "capacidad de creación".

Argumentos en contra de las cc

Raúl comienza poniendo un ejemplo de un músico al que conoce que piensa que utilizar CC es como perder su obra ya que considera que de esa manera no va a ganar dinero. Virginia añade que es el miedo a no poder vender las obras. Laura añade que tal vez la facilidad de difusión repercute en que la autoría se pierda y considera que eso le preocupa a la gente. Celia y Virginia coinciden en que la gente prefiere utilizar material con copyright por una cuestión de estatus, Virginia lo argumenta poniendo un ejemplo de cómo algunos directores de cine invierten sumas importantes de dinero para utilizar músicas protegidas con copyright. Virginia plantea que el copyright en sus orígenes no era tan negativo, el problema según ella es que ahora sí lo es porque" existe otra manera de distribuir las cosas y ahora podemos copiar fácilmente las cosas".

Futuro (derechos de autor, leyes y modelos de negocio)

Raúl opina que la práctica irá derivando hacia un uso más generalizado de las "licencias libres" y el copyright quedará restringido para las grandes obras como por ejemplo las grandes producciones cinematográficas. Laura opina que existe la creencia de que si se divulga más fácilmente la obra, las vertientes de negocio van a perder dinero, la exclusividad de los beneficios, pero ella cree que incluso puede beneficiar a la generación de beneficios y ve las licencias abiertas como un complemento a lo que "ha existido siempre" y cree que en el futuro convivirán ambos modelos. Raúl piensa que cuando la industria vea la posibilidad de generar ingresos económicos con el uso de las las licencias

abiertas, las usará. Virginia se muestra en desacuerdo y considera que hay una voluntad de mantener el estatus y el poder derivado de la gestión de derechos. A ésto Raúl responde que el negocio está cambiando por las nuevas tecnologías, tanto que llegará un momento en que verán que “tienen que saltar de un barco al otro porque este barco se va a hundir y supone que es cuestión de tiempo”. Virginia vuelve a defender su posición argumentando que se desarrollarán “otros mecanismos para defender su poder y su estatus”. Laura se expresa en una posición intermedia a través de la siguiente afirmación: “que quien tiene el poder en este momento, mantenga su poder en el futuro no significa que la otra posición no adquiera un poder mayor”. Celia piensa que van a seguir existiendo medidas de control, de restricción y de generación de ingresos, pero el problema que ve es que el modo en el que lo plantean ya no tiene sentido. Si ve que tiene más sentido los servicios de video online bajo demanda, aunque considera que existe el problema de que audiovisuales van a tener cabida en estos canales, esto le preocupa más que el precio. Cuando se les plantea la hipótesis de que en un futuro se criminalice el hecho de copiar o compartir, Celia y Raúl creen que se utilizarán medidas como “poner multas como en Francia o Estados Unidos”, a continuación Laura se expresa en estos términos: “a lo mejor hay presión durante un tiempo, y luego no. pero que se va a seguir compartiendo yo creo que eso está claro, aunque haya presión, porque es algo que ya está en nuestra cultura”. Cuando se les pregunta si creen que se pueden desarrollar modelos de negocio utilizando licencias abiertas, Raúl y Virginia afirman que ya se están desarrollando modelos de financiación y de negocio como el crowdfunding.

5. Conclusiones

Las conclusiones a las que se puede llegara a partir de esta aproximación están limitadas por las consideradas expuestas en el apartado 4. (4. Metodología). A pesar de estas limitaciones se pueden indicar una serie de puntos relevantes en este ejercicio de aproximación. Estas conclusiones se realizan bajo el supuesto de que el paradigma tecnológico en el que nos encontramos brinda unas oportunidades inéditas para la gestión del conocimiento y de la información, se considera que estas oportunidades contribuirían a maximizar las posibilidades su transferencia a la sociedad.

En primer lugar se podría indicar que aunque existe un porcentaje elevado de estudiantes que conocen las licencias Creative Commons, esto no implicaría que las apliquen a sus creaciones. Los datos aportados indicarían que aunque están en cierto grado familiarizados , mayoritariamente no tendrían una postura activa con respecto a la gestión de sus derechos como creadores. Por otro lado algunos datos indicarían que existe una opinión que apunta a que se infravaloran los contenidos licenciados en abierto.

El que los estudiantes estén en buena parte familiarizados con las licencias, no supondría que las usasen para proteger sus creaciones. A pesar de ello, los estudiantes que las usan, no harían distinción a la hora de licenciar las obras creadas dentro o fuera del ámbito universitario. A través de los datos aportados por la aproximación cualitativa, se desprendería que quienes las usan, tienen una opinión formada en torno a la cultura libre y el acceso al conocimiento. Cabría preguntarse en este punto qué cambiaría si se les plantearse a los estudiantes que sus trabajos pudieran tener cierta difusión fuera del ámbito educativo, como por ejemplo ocurre en otro tipo de formación más técnica como la que se lleva a cabo en escuelas de cine.

El acceso a obras abiertas parece ser limitado, a pesar de que estarían familiarizados con la existencia de las licencias. Los resultados obtenidos apuntan que existiría un

desconocimiento en torno a cómo acceder a obras abiertas. En lo referente a obras audiovisuales los resultados indicarían que existe un amplio desconocimiento a cerca de obras audiovisuales publicadas con licencias abiertas.

Los resultados revelarían que existe una preocupación relacionada con los derechos de autoría, se podría concluir que existe por tanto una demanda de formación en esta área. Parece que existe una postura mayoritaría entre los y las estudiantes de Comunicación Audiovisual de las universidades públicas de Barcelona a que los contenidos generados en el seno de la institución universitaria, se publiquen con licencias abiertas.

Se debe tener en cuenta que las licencias Creative Commons se están utilizando desde hace relativamente poco tiempo. Cabría por tanto continuar observando el grado de conocimiento y uso que se realiza en el ámbito cultural y en el audiovisual en particular. De cara a futuras investigaciones se podrían plantear temas conexos relacionados con la apertura de contenidos audiovisuales en la práctica profesional de los creadores y creadoras. Cabría también investigar si el uso de licencias abiertas se limita al ámbito univesitario o si los estudiantes lo desarrollarán igualmente en su carrera profesional.

BIBLIOGRAFíA

- Bauwens, Michel. (2009) Open Everything Mindmap, entrevista com Michel Bawens . PoliTICs, Brasil

- Bauwens, Michel. Open everything and free mindmap. http://www.mindmeister.com/es/28717702/everything-open-and-free (accesado en junio de 2011)

- Calvi, Juan. (2010) Lógicas sociales de creación y circulación del audiovisual en Internet. TELOS - Revista número 85

- Catalá Domènech J.M, 2011. Apuntes personales, MICED-UAB.

- Cobcroft, Rachel. (2010) The State of the Commons: Case Studies. Queensland University of Technology, Australia. PLATFORM . Journal of Media and Communication

- Echeverría, Javier. (2009) Cultura digital y memoria en red. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura. CSIC. 559-567

- Edmonson, Ray. (2004) Filosofía y principios de los archivos audiovisuales. UNESCO

- Ford, Hether. (2009) Cultura aberta. Global Information Society Watch (GISWatch) APC, poliTICs.

- Gil, Gilberto (2006) Cultura Libre: el caso brasileño. http://www.aulaintercultural.org/article.php3?id_article=1688 (accesada en junio de 2011)

- Halliday, Josh (2011) Google-boss-anti-piracy-law-would-be-disaster-for-free-speech. MediaGuardian. http://paidcontent.org/article/419-google-boss-anti-piracy-law-would-be-disaster-for-free-speech/ (accesada en junio de 2011)

- Lalanne, J.-M., Kaganski, S. (2010) Jean-Luc Godard : "Europa existe desde hace mucho tiempo, no había necesidad de construirla como lo hemos hecho" . El Cultural.

- Lara, Tíscar, (2009) Claves para diseñar actividades CRíticas y CReativas en las aulas. Leer.es

- Lessig, Lawrence. (2005) Por una cultura libre. Cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad. Traficantes de Sueños .

- Perceval, Jose M. (2010) Apuntes personales. Máster en Comunicación y Educación. UAB

- Rodríguez, Clemencia. (2008) Lo que le vamos quitando a la guerra. Bogotá: Clemencia Rodríguez, University of Oklahoma.

- Roig, Antoni (2011) Apuntes extraidos del seminario Cinema Obert.

- Stallman, Richard M. (2004) Software libre para una sociedad libre 2004 Traficantes de Sueños .

- Lawrence, Steve. (2004) Open the channels of communication in your field . SPARC.

- Voutssás Márquez, Juan (2009) - Preservación del patrimonio documental digital en México. UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.

- VV. AA. (2008) Código Fuente: la remezcla. Una narración colectiva a partir de los Encuentros Regreso al futuro, Festival ZEMOS98 - 10a edición.

- VV. AA. (2011) Beyond OER . Shifting Focus to Open Educational Practices . OPAL Report 201 1 .

- VV. AA. (2011) Manual de uso para la creatividad sostenible en la era digital . Free Culture Forum

- VV. AA. (2010) Acceso al Conocimiento . Una guía para todos . Consumers International .

- VV. AA. (2011) Escuela digital, abierta y colaborativa. Metodología Escuela de Organización Industrial.

- VV. AA. (2008) Software Studies . A Lexicon . The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England 2008

- VV.AA. (2006) Copyleft. Manual de uso Traficantes de Sueños.